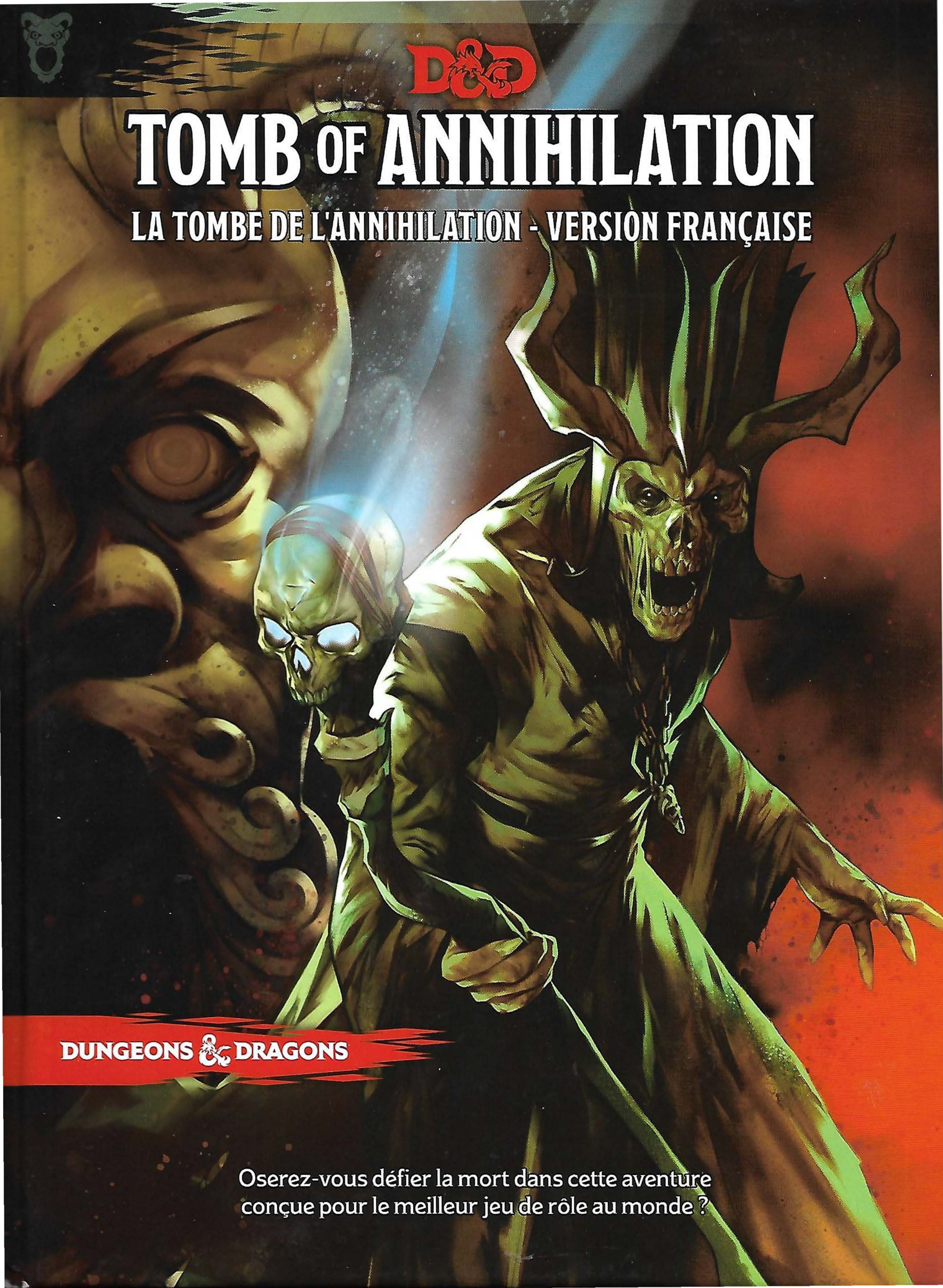
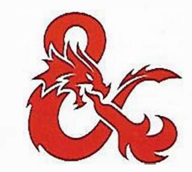

D&D
TOMB OF ANNIHILATION
LA TOMBE DE L'ANNIHILATION - VERSION FRANÇAISE
DUNGEONS & DRAGONS
Oserez-vous défier la mort dans cette aventure
conçue pour le meilleur jeu de rôle au monde ?

TOMB OF ANNIHILATION

LA TOMBE DE L'ANNIHILATION - VERSION FRANÇAISE



CRÉDITS

esponsable conception : Christopher Perkins, Will Doyle, Steve Winter
ssistants de conception : Adam Lee
onsultants narratifs : Pendleton Ward, James Lowder
réateurs narratifs : Christopher Perkins, Adam Lee, Richard Whitters
hef du développement des règles : Jeremy Crawford

esponsable de la rédaction : Kim Mohan
édacteurs en chef : Michele Carter, Scott Fitzgerald Gray
ssistant de rédaction : Matt Sernett

irection artistique : Kate Irwin
ssistants direction artistique : Shauna Narciso, Richard Whitters
onception graphique : Emi Tanji
llustration de couverture : Ben Oliver
llustrations intérieures : Mark Behm, Eric Belisle, Zoltan Boros, Christopher Bradley, Jedd Chevrier, Daarken, Chris Dien, Olga Drebas, Leesha Hannigan, Victor Maury, Chris Seaman, Cory Trego-Erdner, Richard Whitters, Eva Widerman, Shawn Wood
artographes : Mike Schley

abricant : Stan !
Manager du projet : Heather Fleming
ngénieur produit : Cynda Callaway
echniciens de l'image : Carmen Cheung
pécialiste prépresse : Jefferson Dunlap
estion artistique : David Gershman

utres membres de l'équipe D&D : Bart Carroll, Trevor Kidd, Christopher Lindsay, Shelly Mazzanoble, Mike Mearls, Ben Petrisor, Hilary Ross, Liz Schuh, Nathan Stewart, Greg Tito

Les livres D&D suivants ont également été source d'informations et d'inspiration :

Cook, David. *Dwellers of the Forbidden City*. 1981.
Gygax, Gary. *Monster Manual II*. 1983.
Gygax, Gary. *Tomb of Horrors*. 1978.
Lowder, James. *The Ring of Winter*. 2012.
Lowder, James and Jean Rabe. *The Jungles of Chult*. 1993.
Novak, Kate and Jeff Grubb. *Azure Bonds*. 1988.
TSR, Inc. *Fiend Folio*. 1981



Mise en garde : cette aventure amènera vos joueurs à vous détester : ils se mettront à bouillir d'une haine qui rongera leur âme jusqu'à ce qu'il n'en reste qu'une petite sphère d'annihilation noircie à la place du cœur.
Post-scriptum : n'oubliez pas de déchirer leurs feuilles de personnage.

ISBN : 9781947494374
Première impression : Février 2018
Dépôt légal : Février 2018

AVANT-PROPOS

La Tombe de l'Annihilation est une histoire sur la mort et les efforts des gens pour l'éviter. Comme pour plusieurs aventures de D&D, l'aventure promet d'être amusante, non pas par les mots et les images, mais par l'expérience du jeu. Chaque mauvaise décision d'un joueur, chaque jet de dés malchanceux, chaque plan qui tourne mal, chaque voix cocasse, chaque monstre ridicule et chaque mort inopportune d'un personnage a le potentiel de nous faire rire. Comme des clowns de rodéo, les joueurs feront souvent des choses hilarantes pour survivre et ils y parviendront.

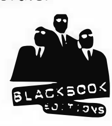
Cette aventure est beaucoup plus qu'un redoutable donjon. Afin de la rendre amusante, nous nous sommes tournés vers Pendleton Ward, le créateur de la série animée *Adventure Time* qui s'inspire de D&D.

Pen est un maître conteur qui sait comment rédiger une histoire intéressante mettant en vedette des situations et des personnages amusants. Il sait aussi que les joueurs de D&D peuvent créer leurs propres moments d'hilarité lorsque nous leur fournissons les jouets nécessaires. Avec l'aide de Pen, nous nous sommes efforcés de créer une histoire remplie de tropes classiques de D&D et de dénouements bizarres qui vous feront rire avec vos joueurs même lorsque la vie n'est pas rose pour eux. Si le fruit du singe dansant ne vous fait pas rire, le village catapultant des gobelins ou le tyrannosaure mort-vivant vomissant des zombies y arriveront peut-être. Il y a aussi la tombe elle-même : son ingéniosité meurtrière parviendra peut-être à générer des ricanements illicites ou des éclats de rire.

J'exprime ma profonde gratitude à nos testeurs de jeu. Vous avez contribué à faire de *La Tombe de l'Annihilation* une aventure plus amusante pour tous. Vos retours (aussi brutaux que tout piège qui se retrouve dans cette aventure) ont été extrêmement précieux. Soyez assurés que vos personnages ne sont pas morts en vain.

Chris Perkins
Mai 2017

VERSION FRANÇAISE - BLACK BOOK ÉDITIONS
Direction de la publication : David Burckle
Traduction : Jean-Cyril Amiot, Clément Boully, Aurélie Pesséas, Philippe Tessier
Relecture : Sélène Meynier, Aurélie Pesséas
Mise en page : Jérôme Cordier



ÉQUIPE DE PRODUCTION GALE FORCE NINE
Chef de projet : Matthew Vaughan
Équipe de développement : Chris Forgham, Emily Harwood
Directeur de publication : John-Paul Brisigotti



EN COUVERTURE

Dans les profondeurs de la jungle gît une tombe d'où aucun aventurier ne revient. Ben Oliver nous révèle le sinistre architecte des lieux, qui piège les âmes sans que personne ne sache pourquoi. Entrez à vos risques et périls !



Imprimé en Lituanie. ©2017 Wizards of the Coast LLC, PO Box 707, Renton, WA 98057-0707, USA. Manufactured by Standartu Spaustuve, Dariaus ir Gireno g. 39, LT-02189 Vilnius, Lietuva
Represented by Hasbro Europe, 4 The Square, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1ET, UK.

Table des matières

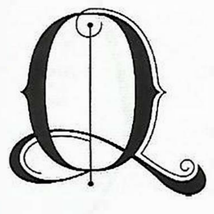
Testeurs

Damião Abreu, Emmanuel Acosta, Manny Acosta, Robert Alaniz, Stacey Allan, Jay Anderson, Paul Aparicio, Luke Austin-Smith, Matt Austin, Andrew Bahls, Chris Balboni, Melissa Bassett, Simon Batchelor, Jason Baxter, Lawrence Beals, Scott Beck, André Bégin, Jerry Behrendt, Charles Benscoter, Jacob Benscoter, Shawn Bergseng, Stacy Bermes, Jim Berrier, Giles Bicknell, Lauren Bilanko, Joseph Boerjes, Miranda Faye Bowen, Matt Boyd, Scott Brand, Zachary Brand, Jordan Brass, Garrett Bray, Ken Breese, Chris Breunig, Travis Brock, Bobby Brown, Matthew Buddhe, Charles Burbridge, Willi Burger, Matt Burton, Bradley Butts, Mik Calow, Zane Cannon, Jay Carey, Anthony Caroselli, John Cassel, Kyle Castilaw, Richard Chamberlain, Wayne Chang, Paul Charvet, Pantelis Chatzinikolis, Lemuel Cheung, Emre Cihangir, Jeffery Clark, Heather Coleman, Garrett Colón, Ivan Cortez, Mélanie Coté, James Cottrell, Mark Coulter, Drew Crevello, Manon Crevier, Alexander Crouzen, Max Cushner, Simon Cwilich, Brian Dahl, Alex D'Amico, Ben Danderson, Soren Danielson, Waylon Darosh, Derek DaSilva, Phil Davidson, Cait Davis, Marcello De Velazquez, Yourik de Voogd, Mark Denholm, Krupal Desai, Scott Deschler, Yorcho Diaz, Dan Dodson, Adam Dowdy, Alexander Dugmore, Shawn Durr, Norm Eadie, João Eduardo, Andrew Eggleston, Jay Elmore, Clayton Embrey, James Endicott, Eric Engbloom, Andrew Epps, Kevin Erhler, Thelem Eyseir, Justin Faris, Ian Fay, Jared Fegan, Frank Fergusson, Grant Fisk, Star Fitzgerald, Shannon Flowers, Alex Forsyth, Mike Fowler, Daniel Franco, Jason Fransella, Sean Freeland, Max Frutig, Travis Fuller, Dominique Gaddis, Jeremiah Gaddis, Cassie Garrett, Ben Garton, Kellie Getty, Stephen "Guppy" Getty, Luke Gianella, Bryan Gillispie, Gundula Gonzalez, Maxwell Gord, Curt Gould, Nick Graves, Jeremy Green, Michael Greene, Mark Greenberg, Kevin Grigsby, Nicci Grigsby, Jim Hackbarth, Jeff Hagen, Sarah Hager, Rob Hall, Steph Hall, Matt Hammond, Michael Harman, Lonny Harper, Bryan Harris, Gregory L. Harris, Dan Harsh, Frederick Harvey, Nick Hawks, Ian Hawthorne, James Hazel, Steve Heitke, Mary Hershey, Sterling Hershey, Jason Hesse, Michael Hesprich, Will Hines, Andrew Hitchcock, Jeremy Hochhalter, Mackenzie Hoffman, William Hoffman, Jeffrey Hofmann, Bradyn Holaus, Josh Hoyt, Howard "Poly" Hubble, Paul Hughes, Angela Imrie, Jeff Imrie, Jacob Ingalls, Kelly Ingalls, Dave Jackson, Chris Jernigan, Emily Johnson, Paul Kalupnieks, Alex Kammer, Joseph Kauffman IV, Matthew Keeney, Robert Kennedy, Bill Kerney, Allen King, James Kirtley, Matt Klassen, Dan Klinestiver, Kirk Klopfenstein, Mark Knapik, William Knight, Mark Knobbe, Gabe Knouf, Jason Knutson, Todd Krieg, Jeff Kubiak, Tim Kubik, Nicole Kuprienko, Yan Lacharité, Bruce LaClair, Brian Lakeman, Elisa Laudato, Martyn Lawrence, Shane Leahy, Francois P. Lefebvre Sr., Eric Leroux, Damon Liddell, Michael Liebhart, Gray Lihou, Cindy Liu, Jessie Livingston, Matt Livingston, Tom Lommel, Michael Long, Jonathan Longstaff, Jason Lopez, Ginny Loveday, Keith Loveday, Helano B. Luciano, Kevin Luebke, Gabriel S. Machado, Joe Manganiello, Nick Manganiello, Matt Maranda, Johnathan Marquis, Joel Marsh, Shelby Marsh, Richard Martin, Genesis Martinez, Ron Mathews, Effie Matteson, Joemar McDonnell, Chris McGovern, Stacy McGovern, Billy Meinhardt, William Meinhardt, Paul Melamed, Hugo Mendieta, Jonathan Mendoza, Angel Michelli, Janaina Michelli, Justin Michelli, Lou Michelli, Luciano Michelli, Jason Middelton, Shawn Middelton, Alexander Mihilas, Mike Mihalas, Nicholas Mihalas, Zoe Mihalas, Jonathan Miles, Connor Miller, Glen Miller, Sarah Minkiewicz, Daren Mitchell, Cindy Moore, Scott Moore, Ben Morrier, David Morris, Blake Morrison, John Morton, Christopher Moss, Tim Mottishaw, Jawsh Murdock, William Myers, Jeremy Nagorny, Walter Nau, Yosefat Nava, Daniel Norton, Richard Nunn, John Oehlberg, Daniel Oliveira, Jesus Ortiz, Kelsey Ortiz, Matthew Ouimet, Rob Parker, John-Alan Pascoe, Cat Pauley, Russ Paulsen, Chris Payne, Matthew Pennington, Satine Phoenix, Zachary Pickett, Cheryl Pierce, Victor B. Pimentel, Vanessa F. Pinheiro, Joyce Pinnow, Scott Pinnow, Jeremy Plesco, Tony Porteous, Dan Pratt, Mark Price, Nel Pulanco, Branden Purdham, Jennifer Puttress, Robert Quillen II, Ryan Quint, Ben Rabin, Kevin Raliegh, Karl Resch, Mathew Reuther, Keith Richmond, Bob Riepshuff, Brittany Riles, Jason L. Riley, Sean Riley, Wyndll Robertson, Jesse Robinson, Evan Rodarte, Matthew Roderick, Eduardo Rodriquez, Daulton Rokes, Darik Rosser, Dave Rosser Jr., David Russell, Ruty Rutenberg, Gus Ryer, Mike Salopek, James Sanford, Treouis Sankey, Aruther Saucier, Will Saucier, Connor Schenck, Joseph Schenck, Joseph Schenck III, James Schweiss, Christopher Scoggin, Jonathan Connor Self, Nick Sementelli, Sara Servin, Damian Sharp, Justin Sharp, Ken Schuer, Mike Shea, Armand Shelley, Randall Shepherd, Joseph Simpson, Pieter Sleijpen, Rhaya Small, Serena Small, Troy Small, Christopher Sniezak, Amber Spiva, Jim Spiva, Keaton Stamps, Cait Stevenson, Katie Stewart, Erik Strong, Miguel "Sully" Sullivan, Jordan Swim, Matthew Talley, Shane Taylor, Royce Thigpen, Casey Thomas, Katie Jensen Thomas, Kirsten Thomas, Kyle Thomas, James A. Thompson, TJ Thorp, JJ Tin, Jordan Trais, Sixto Trejo, Kyle Turner, Mackenzie Upchurch, Christina Usher, Renout van Rijn, William Vaughan, Kyle Ver Steeg, Alex Vine, Kurt Waldkirch, Chenoa Walker, Frank Walton, Gerald Wan, Eric Weberg, Sean Werner, Colin Wheeler, Seth Wheeler, David Williamson, Ben Wilson, Shannon Wilson, James Wodka, Benjamin Wolf, Stephanie Wosnitza, Chris Wood, Rich Wood, Charles Wulff, Dave Zajac, Andrew Zambrzycki, Ali Zeren, Gabrielle Zulaski

Dramatis Personae

PNJ principaux	Prononciation	Description	Page
Acérérak	Acér-RÉ-rak	Archiliche et créateur maléfique de l'*Exacteur d'âmes*	209
Accroche-Poignard	—	Reine de la tribu gobeline de la Fourmi mordante et souveraine de Yellyark	89
Artus Cimber	AR-tusse CIME-beu	Explorateur humain et porteur de l'*anneau de l'Hiver*	211
Asharra	Ah-SHA-rah	Aîné de la tribu aarakocre de Kir Sabal	71
Azaka Crocorage	Ah-ZAH-kah	Guide tigre-garou de Port Nyanzaru	33
Brume de rivière	—	Guide tabaxi de Port Nyanzaru	34
Chair-à-dragon	—	Paladin saurial qui vient en aide à Artus Cimber	215
Drufi	DROU-fi	Géant du givre à la recherche de l'*anneau de l'Hiver*	64
Ekéné-Afa	eh-KÉ-né AH-fah	Prince marchand de Port Nyanzaru (vend des armes, des boucliers, des canoës, des récupérateurs d'eau de pluie et de l'équipement pour les voyages)	25
Ekou	É-cou	Guide couatl déguisé de Port Nuanzaru	34
Elok Jaharwon	É-lok ja - HAR-won	Sanglier-garou pirate et capitaine du *Croc du dragon*	43
Faroul	Fa-ROULE	Guide humain de Port Nuanzaru	34
Fenthaza	Fenne-THA-zah	Parleur des cauchemars yuan-ti d'Omu	117
Flétri	—	Nécrophage pouvant lancer des incantations et travaillant pour Acérérak	145
Gondolo	GON-do-lo	guide halfelin de Port Nyanzaru	34
Gourde à vin	—	Guide tabaxi de Port Nyanzaru	34
Grand-père Zitambé	Zi-TAM-bé	Clerc du temple de Savras de Port Nyanzaru	21
Hew Coupepierre	—	Nain d'écu guide de Port Nyanzaru	35
Ifan Talro'a	I-fan Tal-RO-ha	Prince marchand de Port Nyanzaru (vend des bêtes)	25
Jessamine	JESS-ah-mine	Prince marchand de Port Nyanzaru (vend des plantes, du poisson et des services d'assassinat)	26
Jobal	Jo-BALLE	Prince marchand de Port Nyanzaru (offre des services de guides et de mercenaires)	26
Kupalué	Kou-pa-LOU-é	Compagnon végépygmée de Qawasha	35
Kwayothé	Quoi-YO-thé	Prince marchand de Port Nyanzaru (vend des fruits, du vin, des huiles, des parfums, du tej et du répulsif à insectes)	26
Laskilar	LASSE-ki-lar	Pirate humain, capitaine de la Stirge	43
Liara Portyr	Li-AR-ah Port-IR	Commandant de Fort Beluarian	226
Musharib	Mou-sha-RIB	Guide nain albinos de Port Nyanzaru	35
Mwaxanaré	Mou-WAX-ana-ré	Princesse chultaise vivant à Kir Sabal	228
Na	—	Prince chultais et frère cadet de Mwaxanaré	228
Niles Brise-les-os	—	Commandant du Camp vengeance et membre de l'Ordre du Gantelet	48
Mémé Pou'pou	Mémé POU-pou	guenaude verte vivant au village Mbala	75
Ortimai	OR-ti-mai	Gnome, capitaine du *Pégase impudent*	21
Orvex Ocrammas	OR-vex O-CRA-masse	Scribe travaillant pour les Magiciens rouges	96
Qawasha	ka-WACH-ah	Guide et druide chultais de Fort Beluarian	35
Ras Nsi	Raz Nou-SI	Nécromancien et seigneur de guerre yuan-ti	233
Sac de clous	—	Chasseur tabaxi désaxé d'Omu	102
Saja N'baza	SAJ-ah N-BA-zah	Naga guardien d'Orolunga	87
Salida	Sa-LI-dah	Guide yuan-ti de Port Nyanzaru	35
Shago	SHAW-go	Gladiateur et guide humain de Fort Beluarian	35
Syndra Sylvaine	—	Archimagicienne humaine affectée par la malédiction mortelle	8
Valindra Manteau-d'ombre	—	Liche elfe travaillant pour Szass Tam de Thay	53
Volothamp « Volo » Geddarm	VOH-loh-tempe ge-DARME	Explorateur humain de renommée en tournée de promotion pour son livre	237
Wakanga O'tamou	wa-KANG-ah O-TAH-mou	Prince marchand de Port Nyanzaru (vend de la magie et du savoir)	27
Xandala	Xan-DAH-la	Ensorceleur demi-elfe à la recherche de l'*anneau de l'Hiver*	238
Yorb	—	Chef des grungs	108
Zalkoré	Zal-KOR-é	Reine des méduses de Nangaloré	85
Zaroum Al-Saryak	Za-ROUM Al-SAR-yak	Pirate humain, capitaine de l'*Œil d'émeraude*	43
Zhanthi	ZANNE-ti	Prince marchand de Port Nyanzaru (vends des gemmes, des bijoux, des textiles et des armures)	27
Zindar	ZINE-dar	Demi-dieu dragon, capitaine de port (Port Nyanzaru)	239

Introduction



UELQUE CHOSE DE MALÉFIQUE CAPTURE l'âme des trépassés et draine l'essence vitale de tous ceux qui ont été ramenés à la vie par magie. Cette « malédiction mortelle » qui s'étend sur toute la planète ne fait pas qu'empêcher les morts de revenir à la vie, elle cause aussi la décrépitude et la mort de ceux ayant été relevés d'entre les morts. La source de cette malédiction mortelle réside dans une tombe truffée de pièges dissimulée sous une cité perdue au cœur d'une vaste jungle. *La Tombe de l'Annihilation* est une aventure pour DUNGEONS & DRAGONS qui se déroule dans la péninsule du Chult des Forgotten Realms. Le Chult est une région sauvage des tropiques qui se compose principalement de jungles, de plateaux, de montagnes infranchissables et de volcans crachant du feu et de la cendre. Vous pouvez substituer un autre milieu de jungle et changer les noms des emplacements selon les besoins. Les milieux alternatifs de D&D incluent la jungle Amedio de Tærre, le côte Sauvage de Mystara, les jungles de Xen'drik d'Eberron ou un milieu comparable au monde imaginaire de votre campagne personnelle.

Cette aventure est conçue pour un groupe initial de quatre à six personnages de niveau 1 qui devraient progresser jusqu'au niveau 11 (ou plus) à la fin de l'aventure.

Le survol de l'histoire

Les personnages sont plongés dans cette histoire par Syndra Silvaine, une aventurière et marchande à la retraite qui, il y a plusieurs années, a été relevée d'entre les morts. Maintenant, elle dépérit. Lorsqu'elle a consulté des prêtres, Syndra a appris que l'affliction était largement répandue et qu'aucun sort ne pouvait la guérir. Elle a parlé à ses amis membres des Ménestrels qui ont déterminé la source de l'affliction : un appareil nécromancien impie nommé l'Exacteur d'âmes. Les Ménestrels ont reçu ces informations d'une liche, mais ils savent peu à propos de l'Exacteur d'âmes en dehors de son nom et de son emplacement approximatif. Les aventuriers disposés à aider Syndra doivent se rendre au Chult, une contrée de jungles et de monstres, pour découvrir et détruire l'Exacteur d'âmes.

À l'insu de Syndra et de ses alliés, l'Exacteur d'âmes capture les âmes des morts et prive les liches des moyens de piéger les âmes dans leurs phylactères. (L'Exacteur d'âmes arrache les âmes avant qu'elles puissent être capturées par d'autres moyens.) Szass Tam, la plus puissante liche parmi les Magiciens rouges de Thay, a dépêché ses sbires au Chult pour voler l'Exacteur d'âmes ou, à défaut, le détruire. Valindra Manteau-d'ombre, la lieutenante dévouée de Szass Tam, a pris la tête de l'expédition du Thay. Elle est prévenue que des aventuriers pourraient croiser sa route et est donc prête à les affronter.

Ras Nsi, un scélérat mythique aux yeux des Chultais, erre aussi au cœur du Chult. Ras Nsi était un paladin humain et un défenseur assermenté de la cité de Mezro. Il a trahi ses serments et a été banni. Plutôt que de se racheter, il a levé une armée de morts-vivants pour conquérir Mezro. L'aspirant tyran a été vaincu et banni à nouveau. Mezro a été détruite par la suite par la Magepeste (semble-t-il) qui a aussi privé Ras Nsi de ses pouvoirs de création et de contrôle des morts-vivants. Il s'est retiré dans la cité d'Omu, laissant derrière lui les vestiges de son armée de morts-vivants errants dans la jungle.

Cependant, ceci n'était pas la fin de Ras Nsi. Aigri à la suite de la perte de son pouvoir, il a forgé une alliance avec les yuan-tis qui rôdaient dans les ruines d'Omu et il a subi un rituel qui l'a transformé en un yuan-ti malison. À ce titre, Ras Nsi a imposé son implacable volonté et est devenu le chef de ce peuple ophidien maléfique.

Sous les pavés brisés des rues d'Omu repose un temple yuan-ti nommé le fanum du Serpent nocturne où Ras Nsi exerce son emprise et ourdit la destruction du monde. Omu abrite aussi le Tombeau des neuf dieux. Lors de leur exploration de ce donjon sur plusieurs niveaux, les personnages rencontrent les esprits des dieux charlatans d'Omu et peuvent être habités par ces derniers. Chaque dieu incarne un alignement différent et tout personnage habité par l'un de ces dieux gagne un pouvoir spécial et un défaut. Les neuf dieux charlatans ne s'entendent pas bien entre eux et chacun tente d'expulser les autres hors du corps des personnages. Alors que les dieux combattent pour habiter leurs corps, les personnages doivent faire face aux monstres et aux pièges mortels qui gardent l'Exacteur d'âmes. En s'aventurant plus profondément dans la tombe, les personnages découvrent des indices au sujet de l'architecte maléfique du donjon – l'archiliche Acérérak – et ils apprennent que l'Exacteur d'âmes fournit des âmes à une horreur morte-vivante nommée un atropal. Lorsqu'il aura dévoré un nombre suffisant d'âmes, l'atropal se transformera en déité maléfique.

La destruction de l'Exacteur d'âmes met fin à la malédiction mortelle pesant sur le monde alors que le meurtre de l'atropal provoque la colère d'Acérérak. Dans des circonstances normales, l'archiliche enragée est un adversaire trop puissant pour des aventuriers mortels, mais avec l'aide des dieux charlatans d'Omu, les héros ont une chance.

Diriger l'aventure

Vous aurez besoin des manuels de base D&D 5e édition (*Player's Handbook, Dungeon Master's Guide* et *Monster Manual*) pour gérer l'aventure.

> Le texte qui apparaît dans un cadre comme celui-ci doit être lu à haute voix ou paraphrasé aux joueurs lorsque leurs personnages arrivent dans un endroit ou lors de circonstances particulières comme décrit dans le texte.

Le *Monster Manual* et *Le Guide des monstres de Volo* contiennent les profils de la plupart des créatures qui apparaissent dans cette aventure. Vous n'avez pas besoin de la dernière référence pour jouer *La Tombe de l'Annihilation* puisque tous les profils provenant du volume *Le Guide des monstres de Volo* sont inclus dans les nouvelles créatures de l'annexe D.

Lorsque le nom d'une créature apparaît en caractères **gras**, c'est un indice visuel qui vous dirige vers son profil dans le *Monster Manual*. Le texte de l'aventure vous indiquera si un profil est inclus dans l'annexe D.

Les sorts et l'équipement mentionnés dans l'aventure sont décrits dans le *Player's Handbook*. Les objets magiques sont décrits dans le *Dungeon Master's Guide* à moins que le texte de l'aventure vous dirige vers la description de l'article comprise dans l'annexe C.

Les abréviations

Les abréviations suivantes sont utilisées tout au long de l'aventure :

pv = points de vie	LB = loyal bon
CA = classe d'armure	CB = chaotique bon
DD = degré de difficulté	NB = neutre bon
PX = points d'expérience	LN = loyal neutre
pp = pièce de platine	N = neutre
po = pièce d'or	CN = chaotique neutre
pe = pièce d'électrum	LM = loyal mauvais
pa = pièce d'argent	CM = chaotique mauvais
PNJ = personnage non-joueur	NM = neutre mauvais

Le Résumé de l'aventure

L'aventure se déroulera probablement de la façon suivante.

Les aventuriers sont téléportés au Port Nyanzaru, la seule grande agglomération du Chult. Après avoir exploré la cité (chapitre 1), les aventuriers partent en expédition dans les régions sauvages du Chult (chapitre 2) où ils découvrent éventuellement les ruines de la cité d'Omu (chapitre 3). Les personnages ne savent pas qu'Omu est dès le départ leur destination finale ; ils doivent découvrir des indices ou des preuves qui les orientent dans cette direction.

Dans cette aventure, trois créatures savent que la source de la malédiction mortelle repose dans Omu : Grand-Père Zitembé de Port Nyanzaru, Valindra Manteau-d'ombre du Cœur d'Ubtao et Saja N'baza d'Orolunga. Plusieurs créatures connaissent l'emplacement d'Omu: les guides Eku et Salida de Port Nyanzaru, Valindra Manteau-d'ombre du Coeur d'Ubtao, les aarakocres de Kir Sabal, Zalkoré de Nangaloré, Saja N'baza d'Orolunga et le dragon rouge Tzindelor dans la Mine du Cœur de vouivre. Si les personnages ne parviennent pas à localiser Omu ou à découvrir la source de la malédiction mortelle, les créatures suivantes peuvent aussi détenir les renseignements qu'ils recherchent (à votre discrétion) : Krr'ook de Dungrunglung, Néphyre de Doigt-de-feu, mémé Pou'pou de Mbala, Bwayes O'tamou dans l'épave du *Narval*, les survivants du naufrage de la *Déesse des étoiles* et les Magiciens rouges sous les ordres de Valindra Manteau-d'ombre.

Lorsque les aventuriers explorent Omu, ils sont capturés par les yuan-tis ou doivent se confronter à eux dans leur temple souterrain (chapitre 4). L'entrée de la Tombe des neuf dieux se trouve à proximité du temple des yuan-tis (chapitre 5). L'Exacteur d'âmes repose dans les profondeurs de la tombe qui regorge de rebuts, de trappes, de créatures et de protections magiques. Dans le meilleur des cas, l'aventure se termine avec la destruction de l'Exacteur d'âmes et l'évasion audacieuse des héros de la tombe. Dans le pire des cas, les héros succombent aux maléfices d'Acérérak et leurs âmes sont dévorées.

Qui est Acérérak?

Acérérak est une puissante liche connue et redoutée à travers le multivers. Une bonne partie de son passé est inconnu, mais des textes anciens affirment qu'il vient d'un monde nommé Taerre.

Acérérak visite les plans à la recherche d'artéfacts. Lorsqu'il découvre un objet utile ou intéressant, il le met sous clé. Bien qu'il soit suffisamment puissant pour poursuivre l'objectif de devenir un dieu comme d'autres liches l'ont fait (Vecna étant un bon exemple), Acérérak n'a aucun intérêt à devenir un dieu ou à être vénéré. Il préfère créer des dieux mauvais qu'il déchaîne sur les mortels et immortels qui s'opposent à lui.

Bien qu'il ait raté l'opportunité de devenir un dieu, Acérérak attire un bon nombre de disciples et d'adorateurs. Il n'accorde pas de sorts ni beaucoup de son temps précieux à ses dévots. Ce qu'il aime avant tout c'est de les voir souffrir et mourir de leur folie et de leur quête de la magie.

Bien qu'il ait vécu dans plusieurs mondes et créé un nombre incalculable de demi-plans, Acérérak passe le plus clair de son temps à construire des tombes. Il remplit chaque tombe de trésors pour attirer des aventuriers puissants. Il les tue ensuite de façon terrible à l'aide de pièges mortels et de monstres tout en les tourmentant et en les ridiculisant. La terreur qu'il évoque abîme leurs âmes qu'il enferme dans son phylactère. (L'emplacement de son phylactère est l'un des plus grands secrets du multivers.)

Il n'y a pas longtemps (selon les normes humaines), Acérérak a découvert un atropal à la dérive aux frontières du plan négatif et il a créé l'Exacteur d'âmes pour le nourrir et lui permettre de devenir une déité. La liche a choisi l'une de ses tombes – spécifiquement, la Tombe des neuf dieux de Toril – pour servir de pouponnière à l'atropal.

Consulter l'annexe D pour obtenir plus de renseignements sur Acérérak, ainsi que ses statistiques.

La malédiction mortelle

La compréhension du fonctionnement de la malédiction mortelle d'Acérérak est vitale au bon déroulement de l'aventure.

L'Exacteur d'âmes a été activé il y a 20 jours et il demeurera actif jusqu'à sa destruction. Lorsque l'Exacteur d'âmes est actif, les effets suivants sont en jeu :

- Tout humanoïde sur la planète ayant été relevé d'entre les morts commence à dépérir. Son nombre maximal de points de vie est réduit de 20 (1 point pour chaque jour où l'Exacteur d'âmes est actif) et il continue de perdre un point de vie tous les minuits jusqu'à ce que l'Exacteur d'âmes soit détruit. Si le nombre maximal de points de vie d'un humanoïde tombe à 0, il meurt. Se rendre dans un autre plan ou monde n'interrompt pas le processus d'émaciation lorsque celui-ci a déjà commencé.
- Si le total maximal de points de vie d'un humanoïde a été réduit, cet humanoïde ne peut pas l'augmenter ni rétablir son ancienne valeur. Il en va ainsi que le nombre de points de vie maximal ait été diminué par l'Exacteur d'âmes ou par tout autre effet de drainage,comme le toucher d'un nécrophage, d'une âme-en-peine ou d'une créature similaire.
- Peu importe l'endroit où meurt l'humanoïde sur la planète, son âme devient prisonnière de l'Exacteur d'âmes. Seule la destruction de l'Exacteur d'âmes peut libérer l'âme emprisonnée.
- Tout sort redonnant le souffle de la vie aux morts (incluant *revigorer*, *relever les morts*, *résurrection* et *résurrection suprême*) échoue automatiquement s'il vise un humanoïde dont l'âme a été emprisonnée par l'Exacteur d'âmes ou dévorée par l'atropal (voir la section « La dévoration des âmes », ci-dessous).
- L'Exacteur d'âmes n'affecte pas le fonctionnement du sort *communication avec les morts* ou des effets magiques similaires. La malédiction mortelle n'a aucun effet sur les esprits et les fantômes préexistants.

Mode Hardcore

Vous pouvez utiliser *La Tombe de l'Annihilation* comme elle a été écrite ou vous pouvez la rendre plus difficile en l'utilisant en mode hardcore. Ce mode de jeu est approprié pour les joueurs expérimentés qui ont des personnages très optimisés et qui n'ont pas d'objection à mettre leurs personnages en danger dans l'intérêt d'un bon défi. Il est bien moins adaptés aux joueurs inexpérimentés ou redoutant de perdre leurs personnages.

Vous devez décider de passer l'aventure en hardcore ou non dès le début. Dans de ce mode de jeu, l'Exacteur

d'âmes attire la force vitale des personnages à l'agonie et applique la règle suivante :

- Les jets de sauvegarde contre la mort s'effectuent contre un DD de 15 (au lieu de 10). Cet effet cesse lorsque l'Exacteur d'âmes est détruit. Les autres règles concernant les jets de sauvegarde contre la mort demeurent inchangées.

La dévoration des âmes

L'âme de tout humanoïde qui meurt alors que la malédiction mortelle est active se retrouve prise au piège dans l'Exacteur d'âmes. L'âme y demeure jusqu'à ce qu'elle soit consommée par l'atropal ou la destruction de l'Exacteur d'âmes.

Lorsqu'une âme devient prisonnière de l'Exacteur d'âmes, ce n'est qu'une question de temps avant que l'atropal ne la dévore. Vous pouvez déterminer l'état d'une âme à l'aube de n'importe quel jour en laçant un d20 en secret. Sur un résultat de 2 ou plus, l'âme demeure prisonnière dans l'Exacteur d'âmes au moins jusqu'à l'aube suivante. Un résultat de 1 indique que l'âme a été dévorée par l'atropal. Une créature dont l'âme a été dévorée de cette horrible façon ne peut pas être ramenée à la vie de quelque façon que ce soit, pas même avec une intervention divine.

Si l'Exacteur d'âmes est détruit sans que vous ayez vérifié l'état d'une âme prisonnière en particulier, lancez un nombre de d20 égal au nombre de jours pendant lesquels l'âme a été prisonnière. Si l'un des résultats est égal à 1, l'âme a été détruite avant qu'elle ne puisse être libérée.

Les sorts comme *communion* et *divination* peuvent être utilisés pour savoir si une âme a été dévorée ou si elle est toujours prisonnière de l'Exacteur d'âmes.

Combien d'âmes l'atropal doit-il dévorer pour devenir un dieu ? Probablement des milliers ou des millions. En fin de compte, il revient au MD d'en décider, mais l'hypothèse de départ est que cette apothéose nécessite des mois ou des années.

Les personnages de rechange

Dans l'ensemble, les personnages tués par la malédiction mortelle restent morts. En cas de décès d'un personnage et de l'absence de tout moyen raisonnable de permettre au joueur de continuer à jouer avec ce personnage, vous pouvez faire en sorte que le joueur puisse créer un nouveau personnage. Le niveau d'un personnage de rechange doit être le même que celui des autres personnages du groupe.

Le Chult attire des aventuriers venus du monde entier et l'activation de l'Exacteur d'âmes amène encore plus d'aventuriers dans ses étendues sauvages qu'à l'accoutumée. Les personnages joueurs sont parmi les premiers arrivés dans la région, mais des aventuriers venus des quatre coins du monde se rendent au Chult alors que la crise prend de l'ampleur. Il n'est pas difficile de remplacer les personnages qui auront péri. Un nouveau personnage peut être le seul membre survivant d'une expédition vouée à l'échec, un guide habitant au Chult depuis des années, un explorateur solitaire en quête de gloire et de trésors ou une personne qui lutte contre la montre pour sauver un être cher affecté par la malédiction mortelle. Travaillez de pair avec les joueurs pour créer une histoire qui a du sens compte tenu des circonstances.

Le tic-tac de l'horloge

La Tombe de l'Annihilation est une bombe à retardement. En d'autres mots, le temps presse. Les personnages sont sous la pression et doivent découvrir et détruire rapidement l'Exacteur d'âmes puisque plusieurs vies sont en jeu.

Mis à part les contraintes de temps, le Chult est une contrée qui regorge de possibilités d'aventures et les personnages peuvent y être attirés par simple curiosité ou par les circonstances associées à certains endroits comme les ruines du jardin de Nangaloré, la forge des nains de Hrakhamar ou le havre pour pirates de l'ancrage de Jahaka. De tels endroits représentent des épreuves qui, lorsqu'elles seront surmontées, prépareront les personnages pour les plus grands dangers qui les attendent à Omu. Si les personnages arrivent trop tôt dans la région d'Omu, leurs niveaux ne seront probablement pas suffisamment élevés pour y survivre longtemps. Lorsque les personnages posent des questions au sujet d'Omu, décrivez la cité perdue comme un endroit terrifiant afin que les joueurs ressentent le besoin de s'y rendre, mais pas trop rapidement.

L'avancement des personnages

Les personnages commencent l'aventure au niveau 1 et ils gagnent des PX en vainquant des monstres. À la fin de chaque partie, additionnez tous les PX gagnés et distribuez-les également entre les membres du groupe. Si les personnages acquièrent suffisamment de PX pour gagner un niveau, encouragez les joueurs à gérer la montée de niveau de leurs personnages avant la prochaine partie. Idéalement, le niveau des personnages devrait se trouver sur la plage désirée pour chaque chapitre de l'aventure comme illustré dans le tableau des niveaux suggérés des personnages.

Niveaux suggérés des personnages

Chapitre	Niveau suggéré
1.Port de Nyanzaru	niveau 1 et plus
2.Contrée du Chult	1 à 6
3.Les ombres de la Cité interdite	5 à 8
4.Le fanum du serpent nocturne	7 à 9
5.Le Tombeau des neufs dieux	9 et plus

Vous pouvez ralentir le rythme de l'avancement en « stockant » les PX pour les distribuer au moment où vous serez prêt pour l'avancement du groupe. Inversement, vous pouvez accélérer l'avancement en accordant des PX de façon ad hoc pour récompenser les personnages lorsqu'ils font des découvertes, réalisent des objectifs, interprètent leurs personnages de façon convaincante et survivent ou évitent des pièges mortels. Ces PX ad hoc ne doivent pas être supérieurs aux PX normalement gagnés lors de la défaite d'un monstre dont l'indice de dangerosité est égal au niveau des personnages. Par exemple, 450 PX est une récompense ad hoc juste pour un groupe d'aventuriers de niveau 2, ce qui correspond au nombre de PX que les personnages mériteraient pour avoir vaincu un monstre avec un indice de dangerosité de 2. Comme pour les autres récompenses de PX, le montant doit être divisé également entre les membres du groupe.

En tant que MD, vous pouvez renoncer à faire le suivi des PX et permettre aux personnages de gagner des niveaux au rythme approprié pour votre campagne tout en utilisant le tableau des niveaux suggérés des personnages comme guide.

Pour les personnages, le Chult regorge de distractions amusantes, d'emplacements attrayants et d'occasions d'explorer. En conséquence, il peut être difficile de juger le niveau que les personnages auront atteint lorsqu'ils arriveront dans les divers emplacements de l'aventure. Encore une fois, utilisez le tableau des niveaux suggérés des personnages comme guide. Par exemple, si les personnages ont atteint le niveau 4 alors qu'ils sont sur le point d'arriver à Omu (chapitre 3), vous pouvez les orienter dans une autre direction et leur coller des rencontres aléatoires jusqu'à ce qu'ils atteignent le niveau 5, leur accorder le niveau 5 automatiquement ou ajuster les rencontres dans Omu de façon à rendre les épreuves plus faciles à surmonter.

Débuter l'aventure à un niveau plus élevé

Bien que l'aventure prévoie que les personnages débutent au niveau 1, vous pouvez commencer l'aventure avec des personnages de niveau 5 ou 9 à la place.

Commencer l'aventure au niveau 5

Les personnages de niveau 5 seront malgré tout mis au défi par certaines parties des chapitres 1 et 2. Si une rencontre devient trop facile, vous pouvez introduire des renforts ennemis. N'accordez pas de PX et ne permettez pas l'avancement des personnages avant leur arrivée à Omu (chapitre 3).

Commencer l'aventure au niveau 9

Les personnages de niveau 9 détruiront tout sur leur passage dans les chapitres 1 et 2 et cela n'est pas un problème. Consacrez moins de temps aux rencontres dans la jungle et orientez les personnages vers Omu aussi rapidement que possible. Lorsqu'ils arrivent à Omu, gérez l'aventure de façon normale. Les personnages de ce niveau feront malgré tout face à des défis dans les chapitres 3 et 4, particulièrement si vous utilisez les yuan-tis comme des adversaires intelligents. N'accordez pas de PX et ne permettez pas l'avancement des personnages avant leur arrivée à la Tombe des neuf dieux (chapitre 5).

Commencer l'aventure

La Porte de Baldur, située sur le long de la côte des Épées des Forgotten Realms est le point de départ par défaut de l'aventure. Cependant, toute grande agglomération fera l'affaire. D'autres endroits possibles incluent la Cité libérée de Greyhawk (Taerre), la cité de Specularum (Mystara) et la cité de Sharn (Eberron).

Pour mettre les choses en marche, lisez ou paraphrasez aux joueurs le texte d'introduction suivant :

> Au cours des derniers jours, des rumeurs circulent dans les rues et les tavernes au sujet de la malédiction mortelle : une maladie dégénérative qui afflige toute personne ayant été ramenée à la vie. Les victimes perdent du poids et s'affaiblissent de jour en jour, se rapprochant lentement mais sûrement de la mort qu'elles avaient jadis évitée. Lorsqu'elles succombent, elles ne peuvent pas être levées d'entre les morts – ni quiconque d'autre, qu'il ait été ressuscité ou non dans le passé. Les érudits et temples dévoués à la magie divine ont du mal à expliquer une malédiction qui affecte la région tout entière et possiblement le monde tout entier.

À ce stade, invitez les joueurs à expliquer la raison qui les a rassemblés, depuis combien de temps ils sont ensemble et ce qu'ils ont fait. Si les personnages ne se connaissent pas, vous pouvez faire en mesure qu'ils se rencontrent à la résidence de Syndra Silvaine.

La malédiction de Syndra Sylvaine

Syndra Silvaine, la bienfaitrice de groupe, est une aventurière à la retraite. Étant une magicienne et une marchande réputée, elle détient la magie nécessaire pour faciliter le voyage du groupe vers le Chult et les richesses pour récompenser les personnages pour leur aide.

Lorsque vous êtes prêt à présenter Syndra aux personnages, lisez le texte suivant :

> Vous êtes invités à la demeure de Syndra Silvaine, une aventurière et marchande à la retraite. Un gardien en uniforme vous guide le long d'un grand escalier jusqu'au troisième étage et vers une pièce lambrissée de bois agrémentée d'un foyer, de chaises confortables et d'une table lourde encombrée de gobelets et de bouteilles de vin. Les panneaux de murs foncés sont décorés de cartes géographiques et de cartes marines. Des râteliers, des étagères et des armoires contiennent des centaines d'autres cartes enroulées.
>
> Une personne est assise près du foyer dans un fauteuil capitonné. Vous ne pouvez pas deviner son sexe puisque seule sa tête cachée sous un masque argenté et un capuchon brodé n'est pas recouverte par l'épaisse couverture étalée sur la chaise. Même la voix sèche et râpeuse n'offre aucun indice. « Servez-vous un verre de vin et asseyez-vous, mes amis – j'espère pouvoir vous appeler ainsi. »

L'orateur masqué est Syndra Silvaine. Elle est une **archimage** humaine thétyrienne avec les modifications suivantes :

- L'alignement de Syndra est loyal neutre. Elle parle le commun, le nain, l'elfique et l'halfelin.
- Le nombre maximal de points de vie de Syndra a été réduit à 79 par la malédiction mortelle de l'Exacteur d'âmes et il diminue de 1 point tous les jours à minuit. Si son nombre maximal de points de vie tombe à 0, Syndra mourra et ne pourra pas être ramenée à la vie tant que l'Exacteur d'âmes n'aura pas été détruit (pourvu que son âme n'ait pas été dévorée). La destruction de l'Exacteur d'âmes est le seul moyen de mettre fin à la dégénération de Syndra et de restaurer son nombre maximal de points de vie normal.

Interpréter Syndra Silvaine

Syndra raconte son histoire et fait sa requête aux personnages. Interprétez la rencontre et paraphrasez les renseignements qui suivent en répondant aux questions des personnages en utilisant la voix sèche et râpeuse de Syndra :

- « Je vivais d'aventures il y a plusieurs années. Je suis décédée et j'ai été ramenée à la vie. J'ai depuis fermé le livre de ce segment de ma vie. »
- « La malédiction mortelle dont vous avez entendu parler s'est abattue sur moi. Je ne sais pas combien de temps il me reste avant de périr. Les clercs ne peuvent m'offrir aucune aide. Ils ne peuvent rien faire. »
- « Mes contacts parmi les Ménestrels ont appris qu'un artefact nécromancien nommé l'Exacteur d'âmes est la source de la malédiction mortelle. Selon leurs informateurs, l'Exacteur d'âmes se trouve dans le Chult. »
- « Le Chult est une péninsule entourée de montagnes et envahie par des forêts tropicales. Des reptiles énormes, des gobelins sauvages et une armée de morts-vivants errent dans ses jungles et ruines. Il est presque impossible de tracer une carte de la région et sa géographie est inconnue au-delà de quelques kilomètres de la côte. »
- « À l'aide de douzaines de cartes maritimes, de journaux de bord et de carnets d'explorateurs, j'ai rassemblé sur

une carte toutes les choses connues sur l'état du Chult à ce jour. Je vous fournirai cette carte si vous acceptez ma mission. »

- « Quand vous serez prêts, je nous téléporterai à Port Nyanzaru, la seule grande agglomération du Chult. J'y suis allée à plusieurs reprises. Il y a donc peu de chance qu'un incident survienne. Une fois sur place, je resterai avec un ami nommé Wakanga O'tamou. Il est un des sept princes marchands qui dirigent la cité. »

Syndra hésite à confier une quête aussi dangereuse à des aventuriers inexpérimentés et elle ne prend aucun risque. Elle néglige de mentionner que des groupes d'aventuriers plus expérimentés ont déjà été envoyés au Chult. Ils ont tous disparu et Syndra craint le pire. En réalité, ils ont été victimes des périls du Chult où ils ont croisé le chemin de Valindra Manteau-d'ombre et n'ont jamais été revus. Si les aventuriers poussent Syndra à recruter un groupe plus expérimenté, elle répond d'une voix sèche, « j'ai déjà tenté de le faire. »

Les trésors

Syndra promet un objet magique rare ou peu courant à chaque personnage à la suite de l'achèvement fructueux de sa quête. (À la conclusion de l'aventure, chaque joueur peut choisir un objet approprié, soumis à votre approbation.) Syndra espère aussi que les personnages découvrent suffisamment de trésors au Chult pour devenir aussi riches que des rois.

Si les personnages insistent pour recevoir une compensation à l'avance, Syndra offre 50 po à chaque personnage pour couvrir leurs dépenses à Port Nyanzaru.

La carte du Chult des joueurs

À ce point-ci, donnez aux joueurs une copie de la carte incomplète du Chult que Syndra possède (voir l'annexe E pour la carte et la copie à remettre aux joueurs). Syndra répond allègrement et au meilleur de ses connaissances aux questions des personnages, mais elle ne sait pas beaucoup plus que ce qui est indiqué sur la carte. Elle connaît suffisamment Port Nyanzaru pour assurer que les personnages peuvent s'y approvisionner.

La téléportation au Chult

Afin de gagner du temps, Syndra est prête à téléporter le groupe ainsi qu'elle-même à Port Nyanzaru. Si les personnages acceptent son offre, vous n'avez pas besoin d'un jet pour déterminer la précision du sort. Syndra est suffisamment familière avec le Quartier des quais pour apparaître au bon endroit. Elle choisit un endroit à l'extérieur, près des quais comme destination. Sautez à la section « Arrivée » du chapitre 1 lorsque les personnages arrivent à Port Nyanzaru.

Accroches de personnages

L'annexe A présente deux nouveaux historiques de personnages que les joueurs peuvent sélectionner avec votre consentement : l'anthropologue et l'archéologue. De plus, le *Player's Handbook* et le *Le Guide de l'aventurier de la Côte des Épées* contiennent des historiques de personnages appropriés pour cette aventure. Si vos joueurs ont de la difficulté à étoffer l'historique de leur personnage, partagez avec eux les idées du tableau d'Accroches de personnages pour des historiques déterminés. Ce tableau apparaît sur la page suivante.



Accroches de personnages pour des historiques déterminés

Historique	Référence	Accroche
Acolyte	*Player's Handbook*	Les temples sont contrariés par une malédiction magique très répandue qui cause la déperdition des gens tout en empêchant de ramener les morts à la vie. Un corps expéditionnaire est en route pour le Chult afin de découvrir la source de la malédiction et vous avez décidé de vous joindre au groupe.
Anthropologue	*Annexe A*	Une magicienne et marchande nommée Syndra Silvaine se meurt et elle vous a engagé pour prendre part à une expédition au Chult afin de découvrir un remède. Syndra croit que votre expertise s'avérera précieuse et vous désirez étudier la culture de la région.
Archéologue	*Annexe A*	Vous avez appris qu'une magicienne et marchande planifie une importante expédition au Chult – un endroit rempli de cités perdues que vous désirez explorer. Votre demande pour rejoindre l'expédition a été approuvée.
Charlatan	*Player's Handbook*	À la suite de quelques escroqueries réussies, vous avez des difficultés avec les autorités et les organisations criminelles locales. Vous parvenez à disparaître lorsque vous apprenez qu'une marchande nommée Syndra Silvaine offre une rémunération intéressante pour une mission dans une région éloignée.
Académicien cloisonné	*Le Guide de l'aventurier de la Côte des Épées*	Une terrible malédiction s'abat sur Faerûn et une marchande mourante rassemble des aventuriers pour une mission téméraire visant à détruire la source de la malédiction, qui se trouve dans les profondeurs de la jungle du Chult. Votre expertise peut être très utile et vous avez demandé à vous joindre à l'expédition.
Criminel	*Player's Handbook*	Les autorités locales vous accordent un pardon complet si vous vous joignez à une expédition vers le Chult et aidez à mettre fin à la « malédiction mortelle » qui affecte plusieurs riches résidents de la cité.
Artiste	*Player's Handbook*	Votre marraine est une aventurière et marchande à la retraite nommée Syndra Silvaine. Une terrible malédiction l'afflige et elle a besoin de votre aide pour y mettre fin. La quête vous mènera au Chult, une contrée éloignée et exotique où célébrité et renommée vous attendent.
Agent de faction	*Le Guide de l'aventurier de la Côte des Épées*	Une malédiction très répandue menace de dévorer les corps et les âmes des êtres vivants. Les Ménestrels ont appris que sa source se trouve quelque part au Chult. Vous vous êtes porté volontaire pour rejoindre l'expédition.
Héros populaire	*Player's Handbook*	Vous vous êtes bâti une grande réputation et avez attiré l'attention d'une marchande et aventurière retraitée nommée Syndra Silvaine. Elle désire que vous exploriez le Chult et découvriez la source d'une malédiction.
Héritier	*Le Guide de l'aventurier de la Côte des Épées*	Une horrible malédiction menace la vie de Syndra Silvaine, une aventurière retraitée. Elle a des liens de sang avec votre famille et vous avez l'obligation de lui venir en aide. Autrement, vous pourriez compromettre votre héritage et futur.
Mercenaire vétéran	*Le Guide de l'aventurier de la Côte des Épées*	Une marchande et aventurière retraitée nommée Syndra Silvaine a besoin que des guerriers chevronnés se joignent à une expédition au Chult. Vous désirez visiter Port Nyanzaru et observer les dinosaures depuis toujours. On dit que la jungle regorge de richesses et de dangers – deux choses qui vous attirent.
Noble	*Player's Handbook*	Votre famille doit une faveur à une marchande nommée Syndra Silvaine. Elle fait appel à cette faveur et demande votre aide. La famille compte sur vous pour remplir sa promesse et vous avez entendu dire que Syndra planifie une expédition.
Sauvageon	*Player's Handbook*	Vous vous êtes sauvé du Chult lorsque vous étiez enfant en vous glissant à bord d'un navire. Maintenant, vous êtes désireux de revenir au pays. Une marchande locale prépare une expédition au Chult et vous avez pris des mesures pour en faire partie.
Sage	*Player's Handbook*	Une magicienne nommée Syndra Sylvaine est en proie à une malédiction magique. Elle organise une expédition au Chult pour mettre fin à la malédiction et elle pense que votre expertise sera utile. Vous avez tendance à être d'accord avec elle.
Soldat	*Player's Handbook*	Vos supérieurs militaires vous ont recommandé pour une expédition au Chult. Le succès de la mission est tellement vital qu'ils promettent de vous promouvoir au grade de capitaine si vous contribuez à la réussite de la mission.

Bienvenue au Chult

À l'exception de quelques agglomérations côtières, le Chult est une contrée tropicale sauvage composée de jungles denses, de rivières sinueuses encerclées de montagnes, de volcans et d'escarpements abrupts. Des parois montagneuses à l'ouest, au sud et à l'est protègent les régions intérieures contre la mer et la vue des marins. Les rivières coulent si lentement qu'il est difficile de différentier leur amont de leur aval. Elles ne prennent de la vitesse qu'aux endroits où elles forment des rapides au travers de gorges profondes.

Les points d'accès les plus sûrs de ce royaume luxuriant (« sûrs » restant relatif dans ce contexte) se trouvent au nord et à l'est. La côte allant de la baie du Chult jusqu'à la baie du Refuge est dotée de plages qui peuvent servir d'accès à la jungle inexplorée. La région côtière de la baie du Chult est le seul endroit où les voyageurs peuvent espérer trouver une civilisation accueillante. Le reste de la péninsule est un terrain fertile pour des insectes suceurs de sang et porteurs de maladies, des reptiles monstrueux, des oiseaux et des bêtes carnivores de toutes sortes et des morts-vivants meurtriers. Le pays devient de plus en plus humide et inhospitalier au fur et à la mesure que l'on s'éloigne de la côte.

Le climat

Le climat du Chult est chaud, humide et pluvieux toute l'année. La température grimpe régulièrement jusqu'à 35 degrés Celsius durant le jour et elle tombe rarement sous 20 degrés Celsius la nuit. Une journée sans pluie est rare, mais la pluie varie d'une brume régulière à une pluie torrentielle.

La visibilité sous une forte pluie est limitée à 50 mètres. Au-delà de cette distance, seuls les objets très grands ou plus volumineux peuvent être distingués. La portée des armes projetées est réduite de moitié sous la pluie.

Lors des jours recevant de fortes précipitations, il existe une possibilité de 25 pour cent qu'une tempête tropicale éclate, comprenant des rideaux de pluie, des vents forts, de la foudre et de hautes lames d'eau en mer et des vagues déferlantes sur la côte. Les guides familiarisés avec les conditions météorologiques du Chult recommandent de se terrer et de ne pas bouger durant ces jours. Le transport sur les cours d'eau est impossible (les canoës sont submergés par les vagues en moins de 15 minutes). Si les personnages persistent à voyager à pied, chaque personnage souffre automatiquement d'un niveau de fatigue et doit réussir un test de Constitution DD 10 ou recevoir un deuxième niveau de fatigue. Lors d'une tempête, les personnages sont désavantagés sur leursjets de compétence pour éviter de se perdre.

Les races du Chult

Des membres de chaque race et nationalité de Faerûn peuvent être rencontrés à Port Nyanzaru, mais peu d'entre eux s'aventurent à plus de quelques centaines de mètres au-delà des murs de la cité. Les peuples originaires de la région doivent être divisés entre ceux qui sont communément connus et ceux dont la présence est légendaire ou seulement supposée. Le premier groupe consiste en des Chultais (humains), aarakocres, batiris (gobelins), nains (incluant les nains albinos), ptérosauriens et tabaxis). Le deuxième groupe comprend des tigres-garous qui sont suspectés d'être présents en petits nombres ; des explorateurs et des chasseurs déclarent avoir parfois aperçu des grungs (le peuple batracien) dans les profondeurs de la jungle ; et une rumeur veut que les yuant-tis soient de retour dans les zones éloignées.

En plus de ces résidents connus et soupçonnés, un groupe de géants du givre est arrivé au Chult à la recherche de *l'anneau de l'Hiver* et une expédition de Magiciens rouges cherche l'Exacteur d'âmes, mais la présence de ces groupes est inconnue de la population en général.

Finalement, la jungle profonde est envahie de squelettes, zombies, goules et autres types de morts-vivants. Tous les habitants du Chult sont au courant de leur présence.



Chultais



Aarakocre

Les Chultais

Le peuple chultais est la race humaine originaire du Chult. Ils ont la peau foncée, les cheveux noirs et une culture riche. Chassés de la jungle par des monstres et des morts-vivants, ils se sont réfugiés derrière les murs solides de Port Nyanzaru, abandonnant leurs dynasties, mais s'unissant pour devenir une puissance mercantile de la mer du sud prête à faire des affaires avec tous ceux qui visitent leur périlleuse région. Quelques Chultais ont émigré vers les régions du nord et ils ont fondé des avant-postes dans des cités éloignées comme Athkatla, la Porte de Baldur, Calimport, Memnon et Zazesspur.

La lignée de rois et de reines qui exerçait une emprise politique à travers le Chult a été éliminée pour la plupart par le temps, les guerres, les calamités et autres malheurs. Elle a été remplacée par les princes marchands chultais qui ont appris l'art du commerce de profiteurs amniens et téthyriens et qui utilisent maintenant leurs richesses pour forger des alliances profitables et influencer le destin de leur royaume frontalier.

Les Chultais portent des vêtements légers et colorés qui sont appropriés à un climat tropical. Ils font le commerce de l'or, des pierres précieuses, des bijoux, du textile, des épices, des herbes rares, de l'ivoire, du bois, des minerais de métaux non raffinés et autres marchandises arrachées et pillées dans les jungles, vallées et montagnes du Chult. Entre eux, les Chultais parlent toujours leur langue tribale (un mélange de voyelles et consonnes inhalées et exhalées et de claquements de la langue), mais ceux qui traitent régulièrement avec des étrangers parlent aussi couramment le commun, parfois avec un lourd accent caractéristique.

Les Chultais de Port Nyanzaru portent rarement des armures vu le climat, mais l'usage de grands boucliers colorés fabriqués de cuir de dinosaure durci est très répandu. Ces boucliers, nommés « lhang », fonctionnent comme des boucliers ordinaires. En combat au corps à corps, ils préfèrent l'yklwa traditionnel (prononcé YICK-UL-WAH), une arme courte à lame large ressemblant à une lance et tenue d'une main. Pour plus de renseignements au sujet de l'yklwa, voir la section « L'achat d'un article spécial » à la page 31.

Noms chultais

Vous pouvez utiliser la liste suivante pour créer rapidement des noms de PNJ chultais. Certains Chultais adoptent leurs anciens noms dynastiques comme noms de famille.

Noms masculins: Atuar, Atumwa, Chiwa, Dengo, Emporo, Juma, Kundé, Kwalu, Losi, Mezoar, Mzolu, Olu, Osaw, Rindawan, Selu, Téron, Ugor, Vazul, Weshtek, Yapa

Noms féminins: Azuil, Bati, Chuil, Déla, Éki, Fipya, Isi, Joli, Katéla, Lorit, Mainu, Naboli, Nyali, Omoyala, Razira, Sana, Tefnek, U'lolo, Wadizi, Yuta, Zaidi, Zamisi

Noms dynastiques: Agolo, Atazi, Balaka, Bolélé, Dawa, Ekulu, Hakal, Imbogoro, Jaharwon, M'wenyé, Natombi, Nogri, Oboko, O'tamu, Sahandi, Talro'a, Utugelu, Yudan, Zubéri.

Les Aarakocres

Des tribus d'aarakocres vivent au sommet de montagnes et des plateaux de Chult. Les chefs de tribus d'aarakocres sont des danseurs habiles qui utilisent la danse pour inspirer leurs disciples et pour lancer des sorts.

Les aarakocres s'efforcent de défendre leurs terres contre les forces du mal. Ils sont réputés venir en aide aux explorateurs malades, perdus ou qui éprouvent d'autres difficultés, pourvu que ces explorateurs ne tentent pas de piller les ressources naturelles de Chult ou d'exploiter ses habitants. Les aarakocres sont les ennemis naturels des ptérosauriens et des gargouilles d'Omu.

Une tribu d'aarakocres a revendiqué un monastère chultais éloigné nommé « Kir Sabal ». L'existence du monastère est bien connue dans Port Nyanzaru parce que sa structure peut être vue du fleuve Olung à travers des percées occasionnelles de la jungle le long de la rive est. On n'en sait pas beaucoup plus, cependant, car les structures érigées à flanc de falaises sont difficilement accessibles depuis le sol. Les aarakocres du monastère offrent refuge aux derniers descendants de la famille royale d'Omu qui espèrent restaurer leur règne.

Les Batiris (gobelins)

Le Chult abrite des douzaines de tribus indépendantes de gobelins collectivement nommés batiris. Une tribu batirie est régie par une reine (utilisez les statistiques d'un **boss gobelin**). Lorsqu'une reine meurt, une bataille fait rage jusqu'à ce qu'une nouvelle reine remporte la bataille et se proclame souveraine de la tribu. Bien que les batiris révèlent des aspects culturels et mythiques qui les rendent uniques, ils se comportent essentiellement comme d'autres gobelins; ils sont superstitieux, cruels, suspicieux à l'égard des étrangers, acrimonieux entre eux et tout aussi susceptibles de torturer et dévorer d'autres humanoïdes que de faire des affaires avec eux. Ils ne sont pas tout simplement sadiques, mais très créatifs en matière de torture. Par exemple, ils aiment attacher leurs ennemis à des arbres, les recouvrir de miel et laisser les insectes les dévorer pendant plusieurs jours, si un plus grand prédateur ne s'abat par sur eux et les achève entre-temps.

Les masques de guerre. Les guerriers batiris portent des masques de guerre surdimensionnés en bois lorsqu'ils combattent. Chaque gobelin peint et décore son bouclier pour le rendre aussi effrayant que possible. À part servir à intimider les ennemis, ces masques servent aussi d'armoiries aux batiris, au même titre que ceux des nobles chevaliers de Faerûn. Les batiris de tribus opposées peuvent ne pas connaître le nom d'un ennemi, mais ils connaissent le Crocodile hargneux et le Singe à crocs.

La pile de guerre. Les batiris s'empilent parfois les uns au-dessus des autres pour se lancer au combat. Cette formation est nommée la pile de guerre. La pile peut parfois compter jusqu'à neuf gobelins. Les points de vie de chaque gobelin sont comptés individuellement, mais la pile bouge et fait les jets de compétence, d'attaque et de sauvegarde comme une seule créature. Seul le gobelin au sommet de la pile peut attaquer et seul le gobelin au bas de la pile peut se déplacer (tous les gobelins montés sur ses épaules se déplacent avec lui). Le gobelin au sommet de la pile fait les tests d'Intelligence, de Sagesse et de Charisme ainsi que les jets de sauvegarde pour la pile. Le gobelin au bas de la pile fait tous les tests de Force, de Dextérité et de Constitution ainsi que les jets de sauvegarde pour la pile. Une pile de guerre ne peut pas sauter, mais elle peut lutter et pousser une autre créature, se balancer à une liane et utiliser les actions de se précipiter, se désengager et esquiver. La pile détient l'avantage lors des attaques de corps à corps grâce à son effet de « tactiques de groupe »; tous les gobelins brandissent des lances vers l'ennemi même si seul l'un d'eux peut attaquer.

Lorsque les points de vie d'un gobelin de la pile chutent à 0, il tombe de la pile. Si la pile réussit un test de Dextérité avec un DD de 10, elle demeure intacte (quoiqu'avec un gobelin en moins). Si le jet échoue, la pile s'écroule et tous les gobelins demeurent par terre dans un espace de 1.5 mètre carré.

Pour former une autre pile de guerre, un gobelin doit utiliser son action pour grimper sur les épaules d'un autre gobelin volontaire à moins de 1,5 m de lui. D'autres gobelins peuvent s'ajouter à une pile de la même façon. Un gobelin peut utiliser son action pour quitter une pile et il atterrit dans un espace non occupé à moins de 1,5 m de la base de la pile.

Les batiris ont inventé la pile de guerre pour combattre des créatures beaucoup plus volumineuses qu'eux, ainsi que pour avoir accès à des ennemis dans les arbres. La formation permet aussi aux gobelins chétifs de sembler plus grands et redoutables aux yeux d'ennemis plus imposants. Les piles de guerre ne sont pas efficaces contre d'autres menaces sur le sol puisque tous les gobelins à l'exception de celui au sommet perdent leurs attaques et mouvements en faisant partie de la pile.



Pile de guerre Batiri

Les nains

La plupart des forteresses de nains d'écu situées sous le Chult ont été détruites par des activités volcaniques intenses. Des centaines de nains ont dû s'échapper de leurs galeries qui s'écroulaient pour tomber sous les dents des prédateurs de la jungle. Quelques-uns ont réussi à se rendre à Port Nyanzaru où ils demeurent à ce jour. Certains de ces survivants sont des albinos (voir l'annexe D pour plus de détails).

Les géants du givre

Vingt géants du givre sont venus au Chult en quête de *l'anneau de l'Hiver*. Leur navire mouille au nord de la crique de Kitcher et des équipes de géants du givre fouillent la jungle à la recherche de signes de l'anneau et de son porteur, Artus Cimber. Une géante du givre nommée Drufi mène la chasse. Jusqu'à maintenant, les géants du givre sont passés inaperçus, mais ce n'est qu'une question de temps avant qu'ils ne rencontrent une patrouille du Poing enflammé sortie du Fort Beluarian. Les géants du givre détestent le Chult et son climat, mais ils n'abandonneront pas leur quête de l'anneau, quel qu'en soit le prix.

Les grungs

Cette espèce de batraciens à prédominance mauvaise vit dans des villages éparpillés à travers la jungle. Ils érigent leurs structures primitives avec de la boue, des lianes et du rotin, et sont plus à l'aise dans les arbres que sur le sol. Ils bombardent leurs ennemis de flèches empoisonnées et ils sautent d'une branche à l'autre sans laisser de trace.

Les grungs ne sont pas tous mauvais. Certains sont disposés à aider des explorateurs en échange de nourriture ou de trésors. Malins ou non, les grungs pendent les corps de leurs adversaires aux arbres sur le périmètre de leur territoire.

Certains guides chultais connaissent l'existence d'un village grung situé au sud de Port Nyanzaru, en amont du fleuve Tryki. Pour plus de détails sur ce village, voir « Dungrunglung » à la page 57. L'appendice D contient des renseignements supplémentaires sur les grungs.

Les ptérosauriens (le « peuple de la terreur »)

Ces reptiles humanoïdes volants et malveillants fondent sur leurs proies sans méfiance, volent tout ce qu'ils peuvent et battent en retraite vers leur repaire pour se réjouir de leur rapine. La soudaineté et la violence de leurs raids leur ont valu le surnom de « peuple de la terreur » de la part des autres races du Chult. Ils sont les ennemis naturels des aarakocres. Voir la section sur les ptérosauriens dans l'annexe D pour tous les détails.

Les tabaxis

Les tabaxis sont des félins humanoïdes originaires du continent occidental de Maztica. Les Chultais les appellent le « peuple félin » ou « peuple léopard ». Un groupe de tabaxis s'est retrouvé au Chult après avoir échappé à l'esclavage. C'est un peuple cultivé et rarement mauvais. Certains d'entre eux servent de guide à partir de Port Nyanzaru. D'autres s'aventurent dans la jungle en petits groupes pour chasser les grungs et les gobelins à leurs propres fins.

Les dieux du Chult

Le dieu supérieur Ubtao est une figure centrale de l'histoire du Chult. Ubtao a longtemps servi de protecteur pour les terres et la civilisation du Chult, mais les guerres sans fin de ses adorateurs et leur tendance à se reposer sur lui pour résoudre tous leurs problèmes ont mis le dieu en colère. Il y a plus d'un siècle, Ubtao a tout simplement abandonné le Chult et son influence ne s'est pas fait sentir depuis ce jour. Lorsque leur dieu est parti, les Chultais ont subi un choc spirituel profond, mais les tribus désunies et en guerre ont finalement appris à mettre de côté leurs petits conflits mesquins et se sont unies en un seul peuple. Jusqu'à ce jour, les dinosaures du Chult sont toujours vénérés comme les enfants sacrés d'Ubtao par plusieurs Chultais même si le dieu n'est plus populaire.

À la suite du départ d'Ubtao, les Chultais se sont tournés vers d'autres déités, incluant les dieux introduits par les missionnaires venant de civilisations lointaines. Waukyne, une déesse du commerce, est révérée par plusieurs marchands de Port Nyanzaru. Les autres déités qui ont un temple dans la ville incluent Gonde (le dieu des artisans), Savras (le dieu de la divination et du destin), Sunie (la déesse de l'amour et de la beauté) et Tymora (la déesse de la bonne fortune).

Cependant, en plus de répandre la parole leurs déités, beaucoup trop de missionnaires ont aussi exploité les Chultais et leurs terres à des fins de profit, ce qui a causé plusieurs conflits. Les temples et les reliquaires persistent, mais des Chultais forment maintenant la majorité du clergé. Les clercs étrangers qui prêchent trop énergiquement ne sont pas bienvenus à Port Nyanzaru.

Des chasseurs tabaxis peuvent être rencontrés partout au Chult. Des ménestrels tabaxis sont rarement aperçus à l'extérieur de Port Nyanzaru (l'annexe D comprend les statistiques pour les deux). Les tabaxis peuvent aussi être des personnages (voir *Le Guide des monstres de Volo* pour les caractéristiques raciales des tabaxis).

Les morts-vivants

Il y a plus d'un siècle, le seigneur de guerre Ras Nsi a levé une armée de morts-vivants pour conquérir la cité de Mezro. L'armée était principalement composée de Chultais décédés devenus des zombies et cannibales et ensuite transformés en goules. Ras Nsi et sa légion ont été défaits et repoussés dans la jungle. Avant que Ras Nsi puisse organiser une autre attaque, la cité de Mezro changea de plan et Ras Nsi fut déchu de ses pouvoirs reçus d'un dieu. En se déclarant l'ennemi du monde, il a uni sa destinée avec les yuan-tis. Les restes de l'armée de morts-vivants de Ras Nsi se propagent dans la jungle comme un fléau. Ils revendiquent des centaines de kilomètres de la jungle comme leur territoire de chasse. Pire encore, Acérérak a grossi leurs rangs à l'aide d'horribles créatures mortes-vivantes comme des zombies girallons et des tyrannosaures zombies (voir l'annexe D), principalement pour décourager les aventuriers de s'approcher d'Omu. L'atropal gagne en pouvoir alors qu'il dévore des âmes. Finalement, il deviendra suffisamment puissant pour contrôler ces créatures mortes-vivantes. En attendant, les hordes de morts-vivants du Chult n'ont pas de maître.

Les tigres-garous

Des Chultais infectés par la lycanthropie de tigre-garou hantent la jungle en petites familles et troupes. Tous les habitants de Port Nyanzaru ont entendu cette rumeur, mais certains n'y croient pas.

Les troupes de tigres-garous évitent les étrangers, incluant les aventuriers, mais certains tigres-garous malins se plaisent à chasser les intrus qui tentent de piller leurs terres. Puisque les tigres-garous peuvent revêtir une apparence humaine, ils peuvent facilement se faire passer pour des chasseurs, guides, sauveteurs ou explorateurs chultais pour attirer leur proie. Ces tigres-garous mauvais vénèrent normalement Malar, le dieu de la chasse, mais d'autres continuent de vénérer les dieux qu'ils idolâtraient avant de devenir des lycanthropes.

Les yuan-tis

Après avoir été chassés de leur cité ancienne (voir « Hisari » à la page 66), les yuan-tis se sont accaparé les ruines d'Omu comme leur domaine. Leurs espions à Port Nyanzaru gardent un œil méfiant sur les princes marchands, les chasseurs de trésors potentiels et les aventuriers. Les aventuriers peuvent aussi rencontrer des yuan-tis sang-pur, des yuan-tis malisons et des abominations yuan-tis lorsqu'ils explorent la jungle à la recherche d'agglomérations dissimulées et de trésors perdus.

Les yuan-tis d'Omu croient qu'un portail scellé se trouve quelque part sous les pics de Flammes et ils croient que son ouverture permettra à Dendar, le Serpent nocturne, de faire son entrée dans le monde. Le dieu Ubtao était censé s'opposer à Dendar, mais à la suite de son départ, les yuan-tis croient que plus rien ne peut arrêter le Serpent nocturne. Ils ont dédié un temple souterrain à ce serpent destructeur de mondes, mais ils sont encore très loin d'atteindre leur but.

Des informations supplémentaires sur les yuan-tis se trouvent dans *Le Guide des monstres de Volo* et dans l'annexe D.

Chapitre 1 : Port Nyanzaru



Port Nyanzaru s'étend le long de la côte à l'extrémité sud de la baie du Chult. Il n'existe pas d'autre cité au Chult, que ce soit le long de la côte ou ailleurs, à l'exception de sites en ruine ou infestés par des créatures monstrueuses. Jusqu'à très récemment, Port Nyanzaru était sous le contrôle autoritaire d'Amn, une lointaine nation. Il y a neuf ans, Amn, pour éviter un conflit sanglant qui aurait de toute manière mené à l'indépendance de la ville, a été forcé de céder cette cité à un puissant et riche consortium de marchands chultais soutenus par la société Ytepka (Yeh-TEP-kah). Sept marchands chultais sont depuis devenus des princes marchands très influents, attirant des gens de toute la côte des Épées avec leurs marchandises exotiques.

Port Nyanzaru est un bastion de la civilisation et du commerce sur une terre sauvage. Les échanges commerciaux qui s'y déroulent et les transactions financières gérées par ses comptoirs auraient de quoi rendre jaloux n'importe quel marchand de la Porte de Baldur et de Waterdeep. C'est aussi une cité animée, haute en couleur, parfumée d'arômes variés où résonnent des musiques exotiques. Mis à part le commerce, la plus grande attraction de la ville réside dans ses courses hebdomadaires de dinosaures dans ses rues. Les habitants et les visiteurs parient d'importantes sommes d'argent sur le résultat de ces courses. La cité abrite également de grands marchés, des demeures et des temples somptueux, des cirques et des combats de gladiateurs.

Port Nyanzaru est entouré d'ennemis. De féroces reptiles et des morts-vivants meurtriers se tapissent dans la jungle, des pirates infestent les côtes environnantes tandis qu'un dragon-tortue avide de richesses séjourne dans l'embouchure de la baie.

Les personnages qui interrogent les gens du coin sont susceptibles d'entendre des rumeurs qui peuvent les aider à survivre aux périls du Chult. Ils peuvent aussi se procurer des équipements et trouver des guides avant de quitter la ville. Sindra Sylvaine est trop faible pour les accompagner ou pour leur fournir une quelconque aide supplémentaire.

Si vous faites jouer cette aventure dans un univers créé par vos soins, vous pouvez placer Port Nyanzaru où vous le jugez approprié et même changer le nom de la ville. Si vous utilisez un autre univers publié pour D&D, vous pouvez vous dispenser complètement de Port Nyanzaru et utiliser une autre ville côtière comme base de départ de votre groupe d'aventuriers. Des exemples issus d'autres univers incluent la cité de Sasserine aux frontières de la Jungle d'Amédio de Taerre, la cité de Slagovich près de la Côte Sauvage de Mystara et la cité de Stormreach sur le continent Xen'drik d'Eberron.

L'ARRIVÉE

Sindra Sylvaine se téléporte avec les personnages dans le Quartier des quais de Port Nyanzaru, non loin du bureau de la capitainerie (zone 13). Lire le texte suivant :

> Vous apparaissez dans une cité tropicale sous un soleil éclatant. Les sons familiers d'un port, le grincement des cordages, le clapot des vagues, le bruit des tonneaux que l'on fait rouler sur les pavés, se mêlent aux éclats de voix et aux jurons prononcés dans un langage inconnu, riche de mots chantants, presque musicaux. Les odeurs d'épices étranges et de fruits tropicaux se mélangent à celles du poisson, du goudron et des toiles des navires.
>
> Par-dessus tout, Port Nyanzaru est une explosion de couleurs. Les bâtiments sont peints de nuances claires de bleu, de vert, d'orange et de rose ou leurs murs sont ornés de fresques dépeignant des reptiles géants et des héros mythiques. Chaque structure arbore des urnes d'argile ou des paniers remplis de fleurs colorées ou est drapée de lierre en pleine floraison. Des troubadours vêtus de vêtements éclatants décorés de plumes et de coquillages jouent aux coins des rues. Des fanions multicolores et des bannes claquent au sommet des murs de la cité. Une foule d'enfants coiffés de chapeaux et de capes à plumes passent en courant à côté de vous en poussant des cris perçants tandis qu'un artiste de rue déguisé en lézard aux crocs démesurés les poursuit en rugissant. Il semble que toute la cité déborde d'activités et résonne de jurons, de rires et de chants.

Sindra recommande aux personnages de se trouver des chambres, soit au Lézard rugissant (s'ils aiment les ambiances tapageuses), soit à l'Auberge du repos de Kaya (s'ils veulent une bonne nuit de sommeil). Les deux établissements sont situés près du Marché rouge (zone 18). Pendant ce temps, Sindra se rend à la villa du prince marchand Wakanga O'tamou. Elle compte y rester pour le reste de l'aventure. Si les personnages expriment leur intérêt à l'accompagner, elle est plus qu'heureuse de les présenter à Wakanga (voir «Les princes marchands », page 25.)

Quand vous décrivez ce que les aventuriers entendent et voient à Port Nyanzaru, insistez sur la chaleur, l'humidité, les bruits et les odeurs exotiques et sur les autres aspects uniques de ce lieu. Quelques-unes de ces caractéristiques sont décrites ci-après :

- Des dinosaures de taille Moyenne et de Grande taille sont utilisés comme animaux de trait pour tirer des chariots à deux roues, hisser des charges lourdes avec des grues et pour tracter des embarcations le long des canaux.
- Chaque semaine sont organisées dans les rues des courses de dinosaures. Ces créatures peintes de couleurs vives sont rapides, brutales et à peine contrôlées par leurs cavaliers.
- Des fleurs, des plantes vertes et des vignes vierges poussent partout semblant jaillir des pierres des bâtiments. Cette profusion de la flore nécessite un entretien constant pour éviter que les racines et les pousses n'endommagent les structures et leur toit.
- Les remparts et les tours de la ville sont surmontés d'auvents colorés pour protéger les gardes du soleil et de la pluie.
- Toutes les rues dans l'enceinte de la cité sont recouvertes de pavés ou de dalles et sont sillonnées de caniveaux de 60 centimètres de large. Les habitants ne se préoccupent guère des averses à l'exception des véritables déluges.
- On trouve un peu partout dans les rues des troubadours tabaxis qui offrent leurs services à n'importe qui en échange de quelques pièces.
- Des murs découpent la ville en quartiers et les arches ouvertes enjambant les rues sont décorées de peintures murales représentant des dinosaures, des montagnes et des héros mythiques.
- D'anciens bâtiments délabrés couverts de lierre et de lichen témoignent de l'ancienneté de la cité.

Les rez-de-chaussée de la plupart des bâtiments sont en pierres couvertes de stuc et on y trouve uniquement des fenêtres minuscules pour se protéger de la chaleur. Les étages supérieurs ont des murs en bambou ou en chaume avec d'immenses fenêtres pour laisser entrer la brise, avec de larges avant-toits de chaume ou de tuiles. Tous les bâtiments sont richement décorés de peintures, de lierre et de fleurs. Certaines de ces décorations ont des formes symétriques, géométriques, avec des lignes droites et des angles aigus, tandis que d'autres, avec un style unique au Chult, représentent des animaux, des monstres, des paysages et des héros. Quand il y a assez d'espace, traditionnellement, les bâtiments abritent une cour ou un jardin entouré d'un muret.

Toute l'eau de la ville provient de la pluie, aussi chaque bâtiment dispose d'une citerne ou de tonneaux en bois pour récupérer l'eau qui s'écoule des toits. Chaque place publique est construite autour d'une fontaine ou d'un bassin de récupération des eaux de pluie. Avec autant d'eau qui s'écoule, les Chultais utilisent un grand nombre d'appareils hydrauliques. De nombreux bâtiments disposent d'une roue à aubes construite dans leurs citernes. L'eau de pluie qui s'écoule par des becs ou des rigoles fait tourner la roue qui pompe l'eau vers des bassins, fait tourner les meules, active des soufflets, des tours à bois, des scies ou accomplit toute autre tâche pénible ou amusante à laquelle les ingénieurs chultais peuvent penser.

LES QUÊTES SECONDAIRES

En explorant Port Nyanzaru, les personnages peuvent rencontrer des PNJ qui ont besoin de leur aide. Étant donné l'urgence de leur mission, il se peut qu'ils hésitent à se lancer dans des quêtes annexes. Ils n'ont bien entendu aucune obligation de le faire ; cependant, cela peut leur permettre de faire des découvertes inattendues et d'obtenir des récompenses.

Présentez autant de ces quêtes secondaires que vous le souhaitez. Les PNJ qui les déclenchent peuvent apparaître n'importe où dans la ville. Si vous ne parvenez pas à décider quelle quête choisir, lancez 1d10.

1. **Collecter une dette.** K'lahu (humain chultais (f), **malfrat**, N), une bookmaker qui prend des paris au Parcours du bourreau (voir zone 3), demande aux aventuriers de l'accompagner pour aller collecter une dette. Ils toucheront 10 % de ce qu'elle récupérera sur la dette de 500 po dont doit s'acquitter un homme nommé Taban (humain chultais (h), **gladiateur**, N). Taban refuse de payer quoi que ce soit tant qu'il lui reste plus de 20 points de vie, après quoi il leur remet une bourse contenant dix gemmes de 50 po. Honteux de sa défaite, et pour sauver son honneur, Taban propose aux PJ de se joindre à eux comme suivant, et ce, gratuitement pour toute la durée de l'aventure.
2. **Faire diversion à Fort Beluarian.** Rokah (humain Chultais (h), **espion**, N) travaille pour le Zhentharim.

Les Zhents pensent que les pirates ont formé une alliance avec le Poing enflammé. Rokah a pour consigne d'infiltrer Fort Beluarian afin de trouver des preuves de cet accord pour que le Zhentarim puisse faire chanter le commandant du fort. Il demande aux aventuriers de l'escorter jusqu'au fort et de faire diversion pour qu'il puisse fouiller les quartiers du commandant. En récompense, Tokah leur propose de payer le coût d'une charte d'exploration (50 po) dont ils auront certainement besoin s'ils veulent éviter une éventuelle confrontation avec le Poing enflammé. Il leur propose aussi de les présenter à deux guides, des frères et sœurs tabaxis nommés Brume de rivière et Gourde à vin (voir Trouver un guide page 33) et de payer leurs services.

3. **Escorter une ecclésiastique jusqu'au camp Vengeance.** Undril Défense-d'argent (demi-orque (f), **ecclésiastique** de Torm avec vision dans le noir à 18 mètres, LB) est une représente de l'Ordre du Gantelet et elle vient d'arriver à Port Nyanzaru. Elle doit se rendre à camp Vengeance pour se mettre à la disposition du commandant Niles Brise-les-os et lui remettre un paquet de missives. Undril a d'abord cru qu'il lui suffisait d'acheter un cheval en ville et de chevaucher jusqu'au camp mais, maintenant qu'elle a découvert cette région et les conditions qui y règnent, ce n'est clairement pas possible. Elle espère pouvoir se joindre à une expédition empruntant le fleuve Soshenastre. Undril tient beaucoup à sa chemise de mailles, mais elle se montre raisonnable si on lui donne de bons arguments pour qu'elle la retire. Si les personnages gagnent son respect, elle plaidera leur cause s'ils se heurtent au commandant Brise-les-os (ce qui est fort probable comme cela est indiqué dans le chapitre 2).
4. **Explorer le bassin des Aldanis.** Inete (humain chultais (f), **acolyte de Savras**, LB) a eu des visions troublantes de magiciens en robe rouge disposant d'une base secrète quelque part dans le bassin des Aldanis. Le chef de son temple, Grand-père Zitembé, est trop occupé par d'autres affaires mais il a donné la permission à Inete d'aller enquêter. Si les personnages se rendent ou passent par cette région, elle aimerait les accompagner. Elle dispose de sa propre nourriture et de ses propres affaires et participera aux frais de l'expédition à hauteur de 100 po. Elle insiste pour faire une halte au temple de Savras pour récupérer ses affaires et désire que les personnages viennent avec elle. S'ils acceptent, elle leur présentera Grand-père Zitembé (voir zone 7).
5. **Retrouver Artus Cimber.** Une demi-elfe nommée **Xandala** (voir annexe D) approche les personnages et affirme être la fille d'Artus Cimber. Feignant d'être inquiète, elle leur demande leur aide pour le retrouver. On ne peut le localiser en utilisant la magie, mais Xandala a entendu dire qu'Artus avait quitté la cité avec un homme-reptile qui ne parlait pas et dégageait une odeur bizarre. La dernière fois qu'on les a vus, ils se dirigeaient vers la jungle. Xandala veut *l'anneau de l'Hiver* d'Artus mais elle ne le dit pas aux aventuriers. Sagesse-d'Été, le **pseudodragon** de Xandala, estime que la quête de l'anneau est trop dangereuse mais il a renoncé à essayer de faire entendre raison à sa maîtresse. Des personnages d'alignement bon peuvent parvenir à retourner Sagesse-d'Été contre Xandala ou, au moins, à obtenir des informations qui pourront les aider à contrer les plans de Xandala ou à aider Artus.
6. **Aider un mourant.** Omala (humain chultais (h), **roturier**, N) est un maître coloriste aux teintureries (zone 23). Il a récemment acheté au marché noir quelques fruits du singe dansant et les a utilisés pour fabriquer une teinte qu'il a vendue. Peu de temps après, il a reçu un jeton de fer de la société Ytepka, un funeste avertissement. Il souhaite racheter sa faute et cherche à obtenir une audience auprès de Kwayothé, le prince marchand qui contrôle la vente légale des fruits. Craignant pour sa vie, Omala demande aux aventuriers de l'accompagner au Trône d'or (voir zone 4) où il prévoit d'implorer le pardon de Kwayothé. Il n'a pas d'argent à proposer aux aventuriers. Kwayothé veut bien pardonner le manque de jugement d'Omala si les personnages acceptent de tuer un homme nommé Shago dans les dix prochains jours sans poser la moindre question et sans en parler à qui que ce soit. Kwayothé leur dit que Shago travaille en tant que guide à Fort Beluarian. Si les aventuriers n'accomplissent pas cette tâche, Kwayothé condamne Omala au Parcours du bourreau (voir zone 3) pour son crime.
7. **Aider l'Alliance des seigneurs.** Lerek Dashlynd (humain illuskien (h), **espion**, LN), un agent de l'Alliance des seigneurs, offre d'échanger un navire contre une carte précise du Chult qui indique l'emplacement des ruines de Nangaloré et d'Orolunga. Lerek représente de riches intérêts de Waterdeep et son offre est sincère. Si les personnages lui apportent une telle carte, pour s'assurer qu'il n'achète pas un faux, Lerek demande à un ecclésiastique de lancer un sort d'*augure* avant d'accepter de l'acheter. Si la carte est authentique, Lerek s'arrange pour que le navire promis arrive dans les dix jours.
8. **Chasser les pirates.** Le capitaine du port, **Zindar** (voir zone 13 et l'annexe D), est secrètement membre de la société Ytepka. Il sait que trois capitaines pirates attaquent des navires marchands allant ou repartant de la Baie du Chult. Les navires pirates sont le *Croc-du-dragon*, l'*Œil d'émeraude* et la *Stirge*. Zindar a reçu l'autorisation des princes marchands d'offrir une récompense de 2 000 po pour chaque navire pirate capturé et ramené au port. Un bonus de 500 po est offert pour la capture de chaque capitaine pirate.
9. **Sauver un homme innocent.** Belym (humain chultais (h), **roturier**, LB) est désespéré car son mari, Draza (humain chultais (h), **roturier**, LB) a été condamné pour vol au Parcours du bourreau. Belym affirme que son mari est victime d'une erreur d'identité et qu'il a été condamné sans qu'il puisse se défendre et sans procès. Il a été incapable de convaincre quiconque de l'innocence de Draza. Il donnera aux personnages 25 pa (toutes ses économies), s'ils peuvent aider Draza à survivre au parcours. Draza est sur le point d'être jeté dans l'arène face à une paire de **velociraptors** et les aventuriers doivent agir vite. Aussi bien les autorités que les parieurs voient d'un mauvais œil la moindre interruption.
10. **En quête de sagesse à Orolunga.** Eshek (humain chultais (h), **acolyte** de Savras, NB) accoste les personnages dans la rue et leur murmure : « Parlez à la sage protectrice d'Orolunga, à l'est de Mbala. Elle peut vous guider vers ce que vous cherchez. » Puis il s'effondre, inconscient. Quand il se réveille quelques instants plus tard, il n'a aucun souvenir des douze dernières heures, mis à part le fait qu'il devait impérativement trouver des gens correspondant à la description des aventuriers. Il est aussi déconcerté qu'eux par ce qui vient de se produire mais il les aidera du mieux qu'il pourra. Au minimum, il sait où se trouve Mbala après avoir parlé à des individus qui se sont rendus à camp Vengeance.

Les lieux remarquables dans la cité

Comme on peut le voir sur la carte 1.1, Port Nyanzaru est une cité comptant de nombreux remparts aussi bien autour de la ville qu'à l'intérieur. La multiplication des richesses a poussé ses plus riches habitants à faire ériger des défenses contre les dangers de la jungle, mais aussi contre ce qu'ils perçoivent comme des menaces dans les autres quartiers moins prospères, tous situés à l'extérieur du rempart principal. Les remparts de la ville sont d'impressionnantes barrières en pierres taillées. Comme les autres structures de Port Nyanzaru, ils sont décorés de peintures murales représentant des formes géométriques, des animaux ou des personnages mythiques.

La cité s'étend autour de quatre collines escarpées. Celle qui se trouve le plus à l'ouest, la Colline du temple, car elle abrite le temple de Savras, est complètement isolée par un rempart érigé à sa base. Un large pont de pierre soutenu par des arches relie la Colline du temple à la Colline du trône, où se dresse le Trône d'or. Un second pont relie la Colline du trône au versant sud où l'on trouve plusieurs villas de princes marchands. À l'est du port, le Foyer doré brille au sommet de la plus haute colline de la ville, le Mont Sibasa, qui est relié par un pont à la colline Ykwazi, le site du Grand Colisée. Autour de chaque colline s'étendent des rues escarpées parcourues de volées de marches et de terrasses.

Trois quartiers modestes se dressent à l'extérieur du rempart principal : la Vieille ville au sud-ouest, où de nombreux bâtiments sont les vestiges d'anciennes constructions pyramidales ; la Gorge de Malar, au sud, où les bâtiments s'accrochent aux parois d'un canyon luxuriant que l'on franchit grâce à des ponts de cordes ; et le Mouillage de Tiryki au sud-est où se réunissent les explorateurs et les gens du fleuve.

Environ la moitié de la population s'entasse en dehors des murs où les gens sont exposés en permanence aux attaques soudaines des carnivores ou des morts-vivants. Une brigade de volontaires surveille les abords pour repérer les menaces éventuelles. Quand les habitants des quartiers extérieurs entendent la longue plainte des cornes d'alarme, qu'il fasse jour ou nuit, ils se réunissent à l'abri du Quartier du marché ou du Quartier des marchands jusqu'à la fin de l'alerte.

Résoudre les problèmes

Il se passe suffisamment de choses à Port Nyanzaru pour que vous n'ayez pas besoin de rencontres aléatoires afin de pimenter les choses. Cela dit, si les joueurs restent sur leur faim, utilisez les rencontres aléatoires de l'annexe B pour épicer un peu l'aventure pendant qu'ils réunissent le matériel pour leur expédition. À n'importe quel moment ils peuvent croiser la route de Volothamp Geddarm (voir « Les habitants de la cité », page 24). Volo, connaissant très bien Port Nyanzaru, est une mine d'informations utiles. Si le groupe n'a toujours pas de guide, il conseille aux aventuriers d'en trouver un avant de traverser la jungle. Il peut aussi leur suggérer de participer aux courses de dinosaures (voir « Les choses à faire », page 31).

Si les personnages rendent visite à Wakanga O'tamu, il leur remet le journal du magicien qu'il a en sa possession. S'ils n'ont toujours pas de guide quand ils le rencontrent, il leur conseille d'essayer d'en trouver un en passant par Jobal. Volo peut les présenter. Pour plus d'informations sur les guides et leurs tarifs, voir « Trouver un guide », page 33.

La Vieille ville

Trois anciennes ziggurats recouvertes de lierre dominent ce quartier qui tombe en ruine, un quartier qui est constitué d'une succession d'anciennes structures délabrées en pierre (mais toujours occupées) parsemées de nouvelles huttes fragiles et de longues maisons en bambou et en chaume.

La Vieille ville est dirigée par des « princes mendiants », un parallèle moqueur avec les princes marchands. Ils n'ont aucune autorité officielle mais chacun d'eux s'appuie sur des dettes, des faveurs, des informations compromettantes et suffisamment d'hommes de main pour se faire obéir avec une efficacité que les princes marchands leur envient parfois. Contrairement à ces derniers, dont les positions dépendent des richesses transmises de génération en génération au sein de la même famille, les identités et le nombre de princes mendiants changent continuellement.

La Vieille ville est modeste mais ce n'est pas un bidonville, ni un havre pour les voleurs. La plupart de ceux qui y habitent sont des ouvriers ou des artisans qui ne peuvent s'offrir les loyers exorbitants des demeures à l'intérieur des remparts.

1. Les palais des mendiants

Les palais des mendiants sont les deux plus grandes ziggurats de la Vieille ville. De nombreuses boutiques et vieilles bâtisses en bambou sont installées de manière anarchique sur les terrasses des ziggurats. Les niveaux supérieurs sont plus propres et moins bondés que les niveaux inférieurs plus proches de la rue. Une étroite passerelle de bois relie les étages supérieurs des deux ziggurats en passant au-dessus des rues bruyantes et animées.

2. Le parcours du bourreau

La route qui traverse la Vieille ville fait le tour d'une fosse rectangulaire de 4,50 mètres de profondeur, de 15 mètres de large et de 60 mètres de long bordée d'un muret. Les anciens habitants amniens l'avait construite pour disputer des matchs d'un jeu de balle et elle est encore une source de distraction pour les habitants du coin. Des velociraptors (voir annexe D), des panthères ou d'autres animaux affamés (la foule apprécie toujours un jeune allosaure) sont lâchés dans la fosse avant que n'y soient jetés à leur tour des condamnés. Tout criminel qui traverse l'arène jusqu'à l'autre bout en survivant aux carnivores peut en sortir en grimpant à des cordes à nœuds et gagner sa liberté sous les acclamations de la foule. Lors de ces spectacles, les spectateurs se pressent le long des murs, y compris des représentants de chaque classe sociale de la société de Port Nyanzaru, pas uniquement des habitants de la Vieille ville. On mise sur la mort ou la survie de tel ou tel criminel, jusqu'où il ira avant d'être tué par une bête et combien de victimes fera chaque créature.

Quelques Chultais sont devenus des célébrités en survivant à plusieurs courses à travers le Parcours du bourreau. Une rumeur veut que certains continuent à commettre des crimes uniquement parce qu'être condamné est le seul moyen d'être jeté dans la fosse et que les paris sont toujours plus importants avec des récidivistes.

Parfois, un animal parvient à sauter hors de la fosse et à semer le chaos dans une foule terrorisée. De tels périls fournissent aux badauds la parfaite occasion de devenir des héros et de gagner les faveurs des princes marchands.



Carte 1.1 : Port Nyanzaru



3. La fosse aux déchets

Un énorme gouffre sert de décharge à la cité. On y jette absolument n'importe quoi y compris des cadavres. C'est un dépôt pestilentiel d'ordures, d'eaux putrides et de vermines. Rats, insectes et corbeaux sont légion. On aperçoit parfois des goules s'aventurer dans la fosse en quête de cadavres frais.

Bien que la concentration de déchets dans le gouffre varie, il n'est jamais plein. Ceci est dû à un nombre inconnu d'**otyughs** qui vivent tout au fond et qui se nourrissent de ce qu'ils y trouvent. Ils se satisfont de la nourriture abondante, mais ils n'hésiteront pas à s'attaquer à quiconque est assez imprudent ou malchanceux pour tomber dans la fosse en glissant sur ses abords glissants.

Le Quartier des marchands

La partie ouest de la ville est appelée le Quartier des marchands, car c'est ici que se trouve le Grand souk ainsi que bon nombre des villas des princes marchands. Plus généralement, c'est ici que vit la classe supérieure de la cité, car la majorité des marchands et commerçants vivent et travaillent dans le Quartier du marché.

4. Le Trône d'or

C'est dans ce palais que se réunissent les princes marchands de Port Nyanzaru et il est donc considéré comme le siège du gouvernement de la ville. Il a été construit il y a plusieurs dizaines d'années par un négociant amnien et c'est une des structures les plus opulentes de la cité, avec les temples et les villas des princes marchands. Une garde d'honneur de huit **gladiateurs** chultais est toujours en service afin d'écarter les badauds le jour et de protéger l'édifice contre les voleurs la nuit.

Le Trône d'or est l'endroit idéal pour rencontrer un prince marchand sans avoir pris rendez-vous. Dans leurs demeures, il est rare qu'ils acceptent d'accorder une entrevue à des visiteurs inattendus. Au cours de la journée, chaque prince marchand a 1 chance sur 6 de se trouver au Trône d'or accompagné de ses assistants et de ses gardes. Les personnages doivent attendre 1d3 heures avant qu'on leur accorde une audience. En fait, les princes marchands ont peu de responsabilités quotidiennes en ce qui concerne la gestion de Port Nyanzaru aussi, à moins qu'une réunion ne soit organisée pour discuter des affaires financières de la cité, cette attente sert juste à bien souligner leur statut. Si les personnages ont des nouvelles intéressantes, il est probable qu'ils obtiennent une audience et que le prince leur accorde tout le temps nécessaire.

5. Les villas des princes marchands

Chaque prince marchand possède une villa privée dans la cité. Ces résidences sont de splendides structures avec des murs en plâtre, décorés de fresques murales, des patios et des galeries garnies de fleurs fraîches, des jardins dans des cours à ciel ouvert et d'énormes réservoirs équipés de roues à aubes pour alimenter des fontaines, des éventails et des sculptures mobiles.

Il est peu probable qu'un prince marchand accepte de recevoir les PJ qui se rendent chez lui sans s'être fait annoncer à moins qu'ils n'aient accompli quelque chose de remarquable (comme remporter une course de dinosaures, arrêter un carnivore en liberté ou être revenus d'une expédition au cours de laquelle ils ont fait des découvertes significatives). La seule exception est Wakang O'tamu qui accueille tout aventurier accompagné de Sindra Sylvaine.

Pour les détails concernant un exemple de villa, voir « Les villas des princes marchands », page 27.

6. Le Grand souk

Le Grand Souk, ou le Grand Marché, est un des trois centres nerveux de la cité, les autres étant le marché aux joyaux et le Marché rouge. Comme l'indique si bien son nom, le Grand Souk est le plus vaste des trois.

Les négociants venus de toute la côte des Épées viennent ici acheter du bois, des épices, des remèdes concoctés avec des plantes de la jungle, des crânes et des griffes de dinosaures, du fer, des peaux de tigre, de l'ivoire sculpté, des ouvrages batiris et grungs, des plumes colorées, des fruits tropicaux, des singes, de la viande de plésiosaure, et toutes les autres richesses du Chult. Les tractations commencent avant l'aube et ne cessent que bien après le coucher du soleil. C'est un endroit très animé et bruyant aux riches odeurs d'épices. Les gardes sont nombreux mais moins que les gamins des rues et que les pickpockets. Les artistes de rue et les troubadours tabaxis ajoutent à la cacophonie ambiante. Des auvents colorés protègent le marché du soleil et de la pluie mais ils prennent aussi au piège la chaleur et les odeurs.

Tous les équipements indiqués dans le chapitre 5 du *Player's handbook* peuvent être achetés ici. On peut ne pas trouver certains objets inhabituels (par exemple, il n'y a pas d'éléphants au Chult) mais on peut toujours passer commande à un marchand qui, pour un bon prix, fournira le produit demandé.

7. Le temple de Savras

Savras est la divinité des magiciens, des diseurs de bonne aventure, des oracles et de ceux qui proclament toujours la vérité même si personne ne veut l'entendre. Son symbole est un œil monstrueux ou une boule de cristal avec un œil à l'intérieur. Le temple de Savras est un des plus anciens et des plus grands bâtiments de la cité. Les tuiles qui recouvrent son grand dôme sont disposées pour ressembler à un œil braqué vers le ciel.

Il pourrait sembler qu'une divinité qui se consacre entièrement à la vérité n'attire pas de nombreux fidèles dans une cité de marchands, mais Savras était très largement vénéré au Chult bien avant la Magepeste. À cette époque, son clergé était respecté car ces prêtres pouvaient surveiller les activités des mystérieux yuan-tis. Même si dans l'imaginaire des Chultais ceux du peuple serpent sont toujours considérés comme une menace, des sortes de croque-mitaines, de nos jours le clergé de Savras s'occupe de problèmes beaucoup plus terre-à-terre : des présages concernant des affaires commerciales, des prédictions concernant des nouveau-nés et des affaires romantiques.

Le grand prêtre du temple est Grand-père Zitambé (humain chultais (h), **ecclésiastique**, LB). Quand les personnages le rencontrent pour la première fois, il est en plein milieu d'une conversation tendue avec trois membres du Zhentarim (humains téthyriens (h), **assassins**, NM) qui recherchent Artus Cimber. Les Zhents sont venus au temple pour savoir si Zitambé pouvait lancer un sort pour les aider dans leurs recherches. Bien que les assassins proposent de payer ses services avec un rubis de 500 po, Zitambé perçoit leurs intentions maléfiques et leur ordonne de partir. Les assassins semblent hésiter à quitter les lieux sans avoir obtenu satisfaction, mais l'arrivée des personnages les fait changer d'avis et ils s'éloignent avec un air renfrogné. L'arrivée opportune des aventuriers fait que Zitambé est dans une bonne disposition pour les aider.

Si on lui demande de l'aide et des conseils pour chercher l'Exacteur d'âmes, sa première réaction est d'exprimer son incrédulité, car il ne pense pas que la malédiction mortelle ait quoi que ce soit à voir avec le Chult. Si les personnages se montrent persuasifs ou s'ils font une donation d'au moins 25 po à l'église, Zitambé accepte de « consulter les guides ». Ce rituel prend 24 heures au cours desquelles Zitambé a des visions d'une « cité dans la jungle au sud, entourée de falaises et envahie de serpents » et d'un « obélisque noir recouvert de plantes grimpantes. » Il n'ose pas tenter d'en savoir plus mais il presse les aventuriers de chercher cette ville et cet obélisque.

8. Le temple de Gond

Ce temple de pierre carré consacré à Gond se profile derrière les docks royaux. C'est un endroit très apprécié des nombreux artisans, forgerons, graveurs d'ivoire et ingénieurs hydrauliques de Port Nyanzaru. Alors que la plupart de ces temples sont bâtis autour d'une forge, au centre de celui-ci on trouve une immense fontaine dont les jets d'eau changent constamment pour créer d'incroyables formes grâce à des buses et à des valves se déplaçant sur des cames mises en mouvement par la pression de l'eau.

9. Le temple de Sune

Isolé au sommet d'une formation rocheuse au large de la côte, on ne peut atteindre le temple de Sune qu'en bateau ou en empruntant une chaussée surélevée à partir de la Colline du temple. À partir du petit port du temple, un escalier raide à flanc de falaise permet de grimper jusqu'au bâtiment. Vu de loin, le toit du bâtiment semble flotter dans les airs, une illusion créée par les miroirs recouvrant les murs extérieurs. À l'intérieur, les fidèles de Sune et les visiteurs peuvent partager des bains publics, recevoir des cours sur le maquillage et les coupes de cheveux et apprendre à s'habiller de manière cohérente avec leur corps, leur profession et le climat. Les nouveaux venus doivent faire un test de Charisme. Ceux qui obtiennent un résultat d'au moins 15 sont accueillis comme des frères et des sœurs ; ceux qui obtiennent un résultat d'au moins 10 reçoivent des conseils amicaux sur la manière dont ils



Ifan Talro'a

pourraient améliorer leur présence ; ceux qui obtiennent un résultat inférieur à 10 sont accueillis avec des regards tristes, compatissants, et se retrouvent entourés par une foule de fidèles cherchant à les réconforter.

10. Le marché aux joyaux

Le marché aux joyaux est agencé à dessein comme une version plus petite et plus select du Grand Souk. Sa principale activité est l'achat et la vente des riches réserves de pierres précieuses qui sont extraites des mines du Chult. On y trouve cependant de nombreux autres objets luxueux. Ce marché est protégé contre les pickpockets et les voleurs grâce à des agents de sécurité engagés à titre privé, qui surveillent les lieux aussi bien de manière ostensible (**gardes**) que discrète (**espions**). Ces agents travaillent pour le prince marchand Zhanti qui a le monopole du commerce de pierres précieuses à Port Nyanzaru.

Le Quartier du port

Le port de Nyanzaru peut accueillir des navires de tous les tonnages. La partie est du port est réservée aux navires marchands mais le reste des docks est ouvert à n'importe quel bâtiment.

Si les personnages souhaitent voyager par la mer, ils peuvent payer leur passage à bord du *Pégase impudent* pour 10 po par jour (pour l'ensemble du groupe). Sloop de 18 mètres conçu pour la vitesse, le navire est doté d'un mât avec une voile carrée et deux misaines triangulaires, une à la poupe et l'autre à la proue. Grâce à ces voiles, le navire peut atteindre une allure maximale de 10 milles par heure (16 km/h) dans des conditions idéales.

Le *Pégase impudent* est commandé par Ortimay Vifsombre (gnome des roches (f), **capitaine bandit** avec vision dans le noir 18 mètres, CB) qui est aussi calme qu'intelligente. Son premier lieutenant se nomme Grig Ruddell (humain illuskien (h), **vétéran**, N), un homme impressionnant dont le visage disparaît presque sous une barbe grisonnante. Mis à part quand il hurle ses ordres à



l'équipage ou quand il parle à voix basse au Capitaine Ortimay, Ruddell s'exprime rarement. Le reste de l'équipage est composé de six marins (différentes ethnies et différents sexes, **bandits**, N).

Les personnages peuvent penser que la principale activité d'Ortimay est la contrebande et ils auront raison. Cependant, elle est heureuse de conduire des aventuriers où ils ont besoin d'aller. Elle connaît l'existence du dragon-tortue de la Baie du Chult et attend des personnages qu'ils participent au tribut requis. Elle sait aussi que des pirates rôdent près des côtes du Chult mais son navire est plus rapide que les leurs.

Il n'y a pas de cabine ou d'abri permanent sur le pont supérieur du *Pégase impudent*. Une bâche peut être tendue au-dessus de la partie arrière du pont pour se protéger du soleil tropical. Les marins dorment sur le pont quand le temps le permet. Le pont inférieur abrite la cabine du capitaine Ortimay et la soute qui sert également de cuisine, de salle à manger et de dortoir quand le temps se gâte.

11. Les docks royaux

Le terme « royaux » remonte à une époque durant laquelle le Chult était dirigé par de véritables rois et reines et non des marchands. Aujourd'hui, ces docks sont réservés à l'usage exclusif des princes marchands et à celui des diplomates, des dignitaires et des marchands étrangers influents que les seigneurs de la ville veulent impressionner ou flatter.

12. La statue

La statue au centre du port représente un ancien roi chultais en grande tenue, resplendissant dans son pagne en peau de léopard et coiffé d'un bandeau de plumes, de coquillages et de dents de tyrannosaure ; il est aussi vêtu d'une cape en peau de girallon et en queue de singe, mais porte aussi le bouclier ovale et l'yklwa traditionnels du Chult. Les habitants l'appellent Na N'buso, le Grand Roi.

La statue n'est pas aussi ancienne que le roi mythique qu'elle représente. Elle a été érigée il y a cinq ans à l'époque où Port Nyanzaru développait son commerce et voulait impressionner les étrangers et leur démontrer que le Chult était une terre indépendante avec une histoire glorieuse. Ce n'est pas un message très bien compris par la plupart de ceux qui voient cette statue.

13. Le bureau de la capitainerie

À l'extérieur du bureau de la capitainerie est installé un tableau sur lequel sont affichés les noms de plusieurs guides et les endroits où ils se trouvent (voir Trouver un guide, page 33).

Le capitaine du port est un demi-dragon d'or nommé Zindar (voir annexe D). Cependant, il est rarement dans son imposant et spacieux bâtiment ; il passe la plupart de son temps à régler les centaines de querelles, encombrements des voies navigables et autres problèmes mineurs qui se présentent chaque jour sur des bords de quais débordant d'activité. Zinbar a eu le plaisir de constater que sa stature imposante avait tendance à faciliter la résolution des problèmes, en tout cas beaucoup plus rapidement qu'avec des subordonnés. Les employés du bureau savent rarement où il se trouve exactement à un moment donné mais on peut lui laisser des messages ; il laissera une réponse dans les 1d6 heures.

Si des personnages se présentent comme des aventuriers, Zindar leur propose une mission (voir « Les quêtes secondaires », page 16).

14. Le phare

Jour et nuit, un feu brûle au sommet du phare pour guider les navires vers le port à travers les ténèbres mais aussi en cas de brouillard ou de lourde pluie. On peut ajouter différentes poudres au feu pour créer une épaisse fumée colorée qui peut être vue de Fort Beluarian et des mines situées le long de la Baie du Chult.

15. Fort Nyanzaru

Le fort dispose d'un treuil pour lever ou baisser une immense chaîne de fer tendue entre le fort et le phare. Quand la chaîne est relevée, aucun navire ne peut arriver au port ou en partir. Cela fait des dizaines d'années qu'elle n'a pas servi contre des assaillants, mais on l'utilise de temps en temps pour empêcher un bâtiment de quitter le port avec des criminels ou de la contrebande à son bord. Le fort est aussi équipé de deux balistes qui peuvent projeter des carreaux lourds ou des bombes de feu grégeois. Sa garnison est constituée d'un **noble** (le châtelain), de quatre **vétérans** (les officiers) et de quarante **gardes** loyaux envers les princes marchands.

16. Le quartier des entrepôts

Des marchandises de tout type qui sont embarquées ou débarquées des navires dans le port sont stockées dans ces entrepôts. Des canaux ont été creusés entre les rangées de bâtiments pour permettre aux bateaux d'être remorqués par des dinosaures harnachés afin de les conduire directement au bon entrepôt et faciliter le chargement ou le déchargement. Un navire imposant peut facilement bloquer un canal, il faut donc bien gérer le trafic ; c'est une des responsabilités du capitaine du port.

Comme beaucoup de quartiers d'entrepôts, celui-ci est relativement désert la nuit, ce qui en fait l'endroit idéal pour les rencontres secrètes et les autres activités louches.

17. La cale sèche

Port Nyanzaru n'est pas réputé pour son chantier naval, mais bon nombre de navires qui arrivent ici ont souvent

besoin de faire des réparations sur leur coque, surtout ceux qui ont affronté un ouragan, des pirates ou Arémag le dragon-tortue (voir « La baie du Chult », page 46). Il est facile pour les dinosaures de tracter des navires hors de l'eau en cale sèche afin de réparer les avaries et de gratter les bernacles sur la coque.

Le Quartier du marché

C'est dans le Quartier du marché que se trouvent la plupart des boutiques conventionnelles de Port Nyanzaru et que vivent et travaillent la majorité des marchands et commerçants ainsi que les autres citoyens de classe moyenne.

18. Le Marché rouge

Personne ne sait vraiment d'où le Marché rouge tire son nom. Une des explications que l'on donne, et qui est aussi bonne qu'une autre, évoquerait les énormes quartiers de viande de dinosaures qui y sont vendus et la grande quantité de sang qui se déverse dans les caniveaux rincés par la pluie.

C'est dans ce marché que les habitants de Port Nyanzaru font leurs courses quotidiennes. Contrairement au Grand Souk, où l'on trouve principalement des marchandises durables et des objets luxueux, le Marché rouge s'occupe des besoins de tous les jours : de la viande locale, des légumes, des fruits tropicaux, du tej, des vêtements légers, des répulsifs à insectes, des collecteurs d'eau de pluie et d'autres produits ménagers. Les acheteurs et les vendeurs de ce marché sont avant tout des locaux.

Auberges. Deux auberges notables sont installées dans le Marché rouge. Le Lézard rugissant accueille une clientèle tapageuse et un lit pour la nuit y coûte 5 pa. L'Auberge du repos de Kaya est beaucoup plus calme mais un lit pour la nuit y coûte 1 po. Les guides sont réputés pour fréquenter les deux établissements à la recherche de travail (voir Trouver un guide, page 33).

19. Le marché aux poissons

Le poisson est un aliment de base à Port Nyanzaru, d'une part parce qu'il est plus facile de pêcher des poissons que de chasser des dinosaures et d'autre part parce qu'un bon poisson a meilleur goût que de la carne de reptile. Le marché aux poissons est le parfait endroit pour acheter ses repas. Les prix sont plus élevés le matin quand la qualité est supérieure et qu'il y a plus de choix.

20. Le Grand Colisée

Cette arène de pierre abrite des joutes de gladiateurs (généralement non mortelles mais des accidents peuvent toujours arriver), des combats d'animaux sanguinaires et des spectacles de cirque. Les meilleurs gladiateurs deviennent des célébrités et font fortune. Les statues des plus grands champions de l'arène sont disposées au sommet des murs du Colisée y compris l'un des actuels princes marchands de la cité (Ekéné-Afa est devenue riche et célèbre en tant que gladiatrice avant de prendre sa retraite pour devenir négociante et politicienne).

Des spectacles ont lieu presque tous les après-midi. Seuls des événements particuliers sont organisés après le coucher du soleil puisque le Colisée a besoin d'un éclairage naturel. Au cours de la semaine, on peut assister à des matches de qualification, des combats de consolation et d'autres petits spectacles. Les événements importants, les championnats et les festivals spéciaux sont organisés pendant les jours saints. Un spectacle lors d'un jour saint peut inclure un affrontement entre des « héros de légende » et des « pirates » (tous interprétés par des gladiateurs), un match sanglant entre des velociraptors et des tigres ou même une compétition de magiciens affrontant des goules, des squelettes ou des zombis capturés.



21. Le Foyer doré

Cette magnifique structure est un temple de Waukyne mais ceux qui y résident l'appellent le Foyer doré à cause de son toit doré et brillant, mais aussi parce que la religion de Waukyne se focalise sur le commerce et la richesse. Le Mont Sibasa est le point le plus élevé de la ville et quand le soleil brille, la lumière qui se reflète sur le toit du temple peut être aperçue à plusieurs milles en mer. Certains habitants de la cité affirment que le toit est recouvert d'or pur poli mais il ne s'agit que de peinture. Un large pont en pierre relie le Mont Sibasa au Grand Colisée sur la Colline Yklwazi.

La grande prêtresse de Waukyne à Port Nyanzaru se nomme Sibonséni, la Mère de la prospérité (humain chultais (f), **ecclésiastique**, LN). Elle est une des habitantes les plus influentes de la ville après les princes marchands et elle bénéficie du soutien de chaque classe sociale en raison des œuvres caritatives financées par le temple et pour toutes ses actions pour le bien social. En fait, le temple est également une des banques les plus riches de la ville. Quand Mère Sibonséni se promène en ville, elle se déplace sur une élégante chaise à porteurs accompagnée de batteurs de tambours, de chanteurs, de danseurs et d'assistants du temple qui distribuent des poignées de pièces de cuivre aux pauvres. Inutile de dire que cela provoque des cohues qui bloquent la circulation mais les gens de la ville l'aiment.

22. Les bains publics

Port Nyanzaru est une ville très propre grâce aux pluies salvatrices mais aussi parce que ses habitants sont très à cheval sur l'hygiène. La plupart auraient la nausée rien qu'à l'idée d'envisager de ne pas prendre un bain pendant une journée. Il existe à travers la ville des dizaines de maisons de bains organisées comme des clubs privés mais, gérés par les prêtres de Sune (voir zone 9), les bains publics sont ouverts à tous. C'est à la fois égalitaire et raffiné : les riches marchands côtoient les ouvriers des docks dans les bains carrelés et dans les vestiaires pavés de marbre. L'accès est gratuit mais ceux qui se baignent sont encouragés à faire une donation au temple de Sune en rapport avec leur niveau social. Puisque les Chultais sont, à juste


KWAYOTHÉ

titre, assez fiers de cet établissement public, même les plus pauvres essaient de laisser au moins une pièce de cuivre dans l'immense clapet à l'entrée. De nombreux masseurs et masseuses indépendants offrent leur service contre une rémunération de 2d10 pa.

23. Les teintureries

En plus de la propreté, les Chultais aiment les vêtements colorés. La confection de tissus ne s'est jamais vraiment développée au Chult, car la jungle ne convient pas à la culture du coton ou à l'élevage des moutons. Cependant, cette même jungle et l'océan fournissent tout ce qui est nécessaire pour confectionner n'importe quelle couleur. Les marchands importent des étoffes et tissus légers qui sont teintés de formes et de couleurs vives dans les teintureries avant d'être revendus localement ou exportés dans les régions d'où les tissus proviennent. Les tailleurs locaux transforment les tissus en longues chemises, en pantalons courts, en sarongs et en kilts, des tenues appréciées à Port Nyanzaru.

La falaise, qui plonge derrière les teintureries, et la mer en contrebas sont toujours teintées d'orange, de bleu, de rouge, de vert et de jaune, en fonction des couleurs vidées des cuves ce jour-là. Les employés des teintureries sont facilement reconnaissables dans les rues car leurs mains et leurs pieds sont généralement tachés des mêmes couleurs.

La Gorge de Malar

Ce quartier en dehors des remparts de la ville est le bidonville de Port Nyanzaru. Deux crêtes à pic, envahies par la jungle, flanquent un profond ravin. Des structures branlantes sont accrochées aux versants des crêtes, chacune d'entre elles donnant l'impression d'être soutenue par le toit de celles situées juste en dessous. Lors de fortes pluies, l'eau se déverse dans le ravin, s'écoule à travers la Mâchoire d'Ubtao (la grande porte du mur de la cité située juste à côté de la Gorge de Malar) et envahit les rues pavées jusqu'au port. Sur son chemin, le flot entraîne souvent des paniers qui traînent dans les rues, des animaux morts et même parfois des Chultais maladroits ou malchanceux.

Au-dessus du ravin sont suspendues des passerelles de cordes et de bambous. Certaines sont longues de plus de 60 mètres et suspendues à environ 30 mètres au-dessus du sol ce qui terrifie les moins courageux. Les voleurs sont connus pour faire pendre des crochets fixés à des lignes fines pour « pêcher » les bourses des passants.

24. Le temple de Tymora

Le temple de Tymora est construit comme un robuste blockhaus en pierres de taille. Ce n'est pas une structure élégante, mais les habitants savent que c'est un refuge fiable quand des inondations dues aux eaux de pluie se déversent de la Gorge de Malar ou quand les cornes d'alerte signalent un danger et qu'ils n'ont pas le temps de se réfugier en ville avant que des morts-vivants ne déferlent dans le ravin. Les gens qui vivent dans la Gorge de Malar ne se considèrent pas spécialement chanceux, mais ils attribuent les rares bienfaits dont ils bénéficient à la présence de la Dame parmi eux.

Mouillage de Tiryki

Le quartier à l'est de la cité est habité par des dresseurs, des habitants de la rivière, des explorateurs qui veulent se loger à moindre coût et autres durs à cuire. Malgré le manque de main-d'œuvre et le fait qu'ils ne peuvent bénéficier des grues de déchargement et de chargement, les contrebandiers préfèrent les docks non réglementés du mouillage, à ceux du port extrêmement surveillés et inspectés.

Contrairement à la Gorge de Malar et à la Vielle ville, le Mouillage de Tiryki ne bénéficie d'aucune structure fortifiée, ni d'ancienne ziggurat où la population puisse se protéger des morts-vivants et des carnivores. Quand l'alerte est donnée, la plupart des gens se précipitent vers la Porte de Tiryki et espèrent la franchir avant qu'elle ne soit fermée. Heureusement, les animaux dans leurs enclos sont plus sensibles que les humains à l'approche d'un danger et il est donc rare qu'une créature s'infiltre dans le secteur sans être détectée.

25. L'enclos des dinosaures

La plupart des bêtes de somme de la ville ont été entraînées ici et, la nuit, elles sont enfermées dans un enclos. Les ankylosaures et les tricératops sont les plus utilisés. Les dinosaures entraînés pour les courses de rue sont également gardés ici. La plupart des dresseurs chultais ont un bonus de +5 aux tests de Dressage et ils travaillent jour après jour avec les mêmes animaux.

Les habitants de la cité

Les Chultais représentent les deux tiers de la population de Port Nyanzaru. L'autre tiers est constitué d'étrangers dont la plupart sont des profiteurs ou des aventuriers cherchant soit à piller les richesses du Chult, soit à aider la cité à se protéger des monstres.

Volothamp « Volo » Geddarm

Les personnages peuvent rencontrer Volo n'importe où à Port Nyanzaru. Pour plus d'informations à son sujet, consultez l'annexe D.

Le légendaire voyageur se trouve en ville pour remettre des copies dédicacées de son nouveau livre, *Le Guide des*

monstres de Volo, aux princes marchands (il en connaît certains très bien et prétend connaître les autres tout aussi bien) et pour faire la promotion de son dernier ouvrage. Il est plus probable qu'on le rencontre dans une des auberges et tavernes de la cité ou dans la villa d'un prince marchand.

Volo est une mine d'informations, mais tout ce qu'il dit n'est pas forcément vrai malgré son fort penchant pour les détails précis. Il ne s'aventurera hors de Port Nyanzaru sous aucun prétexte.

Si les personnages achètent une copie du livre de Volo (50 po pour une robuste édition à couverture rigide), elle peut leur être utile. À chaque fois qu'ils veulent des informations au sujet d'un monstre précis décrit dans ce livre, donnez-leur quelques détails issus de *Le Guide des monstres de Volo*. Ne communiquez aucune information de jeu puisqu'elles ne sont pas accessibles aux aventuriers. S'il n'existe pas d'éléments à communiquer dans ce livre, utilisez les informations de l'annexe D.

Les princes marchands

Sept princes marchands règnent sur Port Nyanzaru, chacun d'eux ayant une voix d'égale importance en ce qui concerne les affaires de l'État. Ce sont tous des Chultais. Ils doivent leur statut au simple fait que ce sont les personnes les plus riches de la cité. Ils gouvernent à partir du Trône d'or, un vieux palais majestueux amnien dominant la baie. Un prince marchand qui se retire peut, avec l'approbation de la majorité des princes, transmettre son titre à un membre de sa famille ou à une personne extrêmement riche.

Les princes marchands s'entourent d'individus loyaux, qu'il s'agisse de membres de leur famille ou de subalternes, mais ils emploient également des mercenaires étrangers en tant que gardes, aussi bien pour assurer la sécurité en ville que comme gardes du corps. La plupart des mercenaires sont des Zhents et là où on trouve le Zhentharim on peut s'attendre à trouver des espions des Ménestrels.

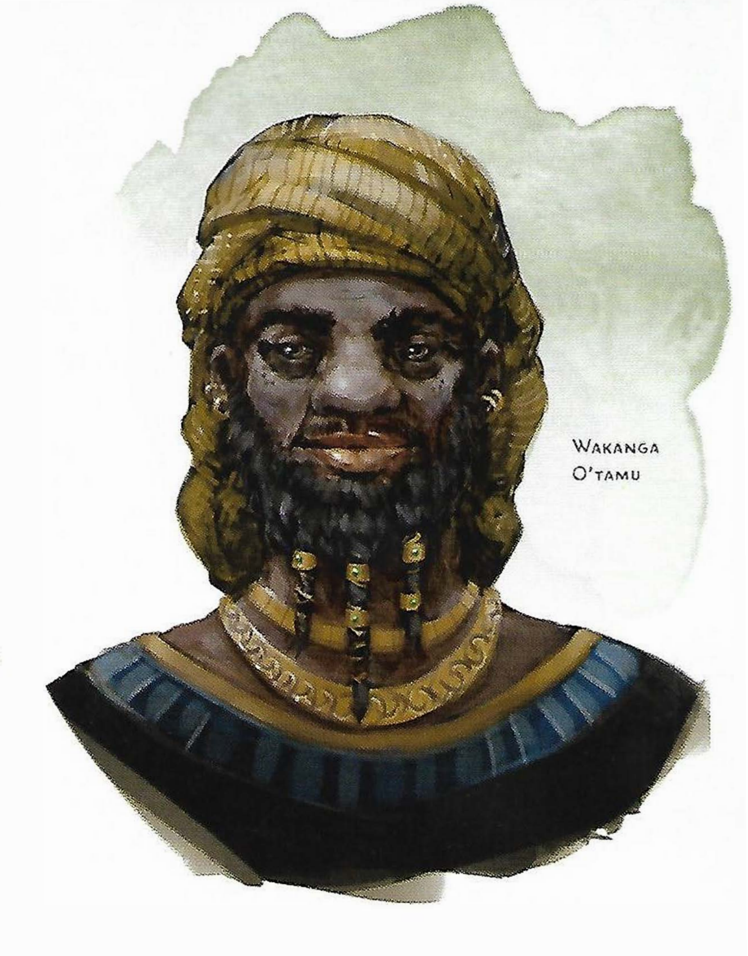
Les princes marchands ont des monopoles spécifiques sur toutes les marchandises vendues en ville. Les personnages qui ont besoin d'équipements ou de matériel doivent négocier directement avec ces individus ou indirectement par l'intermédiaire de leurs réseaux marchands. La seule alternative est de fréquenter les marchés noirs de la Gorge de Malar ou du Mouillage de Tiryki.

Ekéné-Afa

Régit le commerce des armes, des boucliers, des équipements de voyage, des collecteurs d'eau, des selles, des chariots et des canoës.

Ekéné-Afa (humain chultais (f), **gladiateur**, LB) a remporté de nombreuses épreuves en tant que gladiatrice dans l'arène de Port Nyanzaru avant d'investir ses gains pour financer ses premiers accords commerciaux. Elle est une légende auprès du peuple qui a grandi en assistant à ses combats. Son mari, Kura, est peintre et ils ont deux jumeaux adolescents nommés Soshen et Tiryk. Soshen est garde en ville et Tiryk est un chevaucheur de dinosaure très populaire. Chacun d'eux porte le nom d'une rivière du Chult.

Ekéné-Afa vend des armes et des boucliers non magiques de toutes sortes, mais une grande partie de son stock est constitué de dagues en silex, des yklwas avec des manches en bois et des pointes en obsidiennes (voir Acheter des équipements spéciaux, page 31) et des boucliers en peau de reptile tendue sur un cadre en bois. Ekéné-Afa paie Wakang O'tamu pour enchanter certains rares équipements qu'elle vend au prix indiqué sur la table suivante :


Wakanga O'tamu

Boucliers et armes magiques à vendre

Objet	Prix proposé par Ekéné-Afa
Munition +1 (par projectile)	50 po
Bouclier +1, en bois	450 po
Dague +1 ou *yklwa +1* (voir page 32)	500 po

Ifan Talro'a

Régit le commerce des bêtes et des dressages.

Ifan Talroa (humain chultais (h), **noble**, NM) est un homme cupide et retors soutenu par des amis influents et dangereux au sein du Zhentarim. Il jalouse les pouvoirs magiques de Wakanga O'tamu et la réputation de gladiatrice d'Ekéné-Afa. Talro'a vend des animaux qui peuvent être dressés en tant que montures ou animaux de compagnie y compris des dinosaures et des singes volants. Les yan-tis d'Omu le paient secrètement pour les avertir si des chasseurs de trésors s'enfoncent dans la jungle vers le sud. Il utilise des serpents volants comme messagers. Talro'a n'est pas certain que les messages parviennent aux yuan-tis mais il estime que c'est très probable.
Ifan n'a ni famille, ni amis proches. Il a une tendance naturelle à se méfier de tout le monde.

Acheter des bêtes. Ifan emploie des dizaines de marchands dans tout Port Nyanzaru, qui lui servent non seulement d'espions, mais qui vendent aussi des bêtes apprivoisées qui peuvent servir d'animaux de compagnie, de montures ou de bêtes de somme. Les serpents volants dressés pour être des messagers sont très populaires auprès du Zhentarim et Talro'a ne les vend à personne d'autre.

La table Les bêtes à vendre indique toutes les créatures que l'on peut acheter à Port Nyanzaru. Les caractéristiques de l'hadrosaure, du deinonychus et du singe volant sont indiquées dans l'annexe D. Voir le *Monster Manual* pour les autres.


ZHANTHI

LES BÊTES À VENDRE

Bête	Prix proposé par Ifan
Singe volant, lézard géant ou hadrosaure	100 po
Ankylosaure, deinonychus ou serpent volant	250 po
Tricératops	500 po

JESSAMINE

Régit le commerce des plantes, des poisons et des assassinats

Jessamine (humain chultais (f), **assassin** avec un maximum de points de vie réduit à 58, N) ne parle pas souvent. Quand le conseil se dispute sur un sujet, cependant, c'est généralement elle qui tranche le débat par son vote. Elle dissimule la plus grande partie de son corps sous d'amples robes, des voiles et des bandages noirs serrés.

Jessamine fait le commerce des plantes, des herbes, des poisons et des assassinats autorisés. Le meurtre est interdit à Port Nyanzaru, comme presque partout ailleurs, mais Jessamine a le monopole des « sanctions », des décrets qui autorisent l'assassinat par des méthodes approuvées (généralement le poison ou un coup de couteau). Si on paie un supplément, ses agents garantissent le résultat. Les poisons sont sa spécialité et elle en possède une vaste collection. Elle vend au prix du marché tous les types de poisons indiqués dans la table Les poisons du chapitre 8 du *Dungeon Master's Guide*.

Il y a douze ans, Jessamine a entretenu une courte mais torride liaison amoureuse avec un capitaine amnien. Le fruit de leur union est une jeune fille timide nommée Ymezra. Sous la surveillance constante de Jessamine, des précepteurs enseignent à Ymezra ce qu'elle a besoin de savoir pour reprendre un jour l'entreprise familiale.

La malédiction de Jessamine. Avant qu'elle ne monte sa propre affaire, Jessamine travaillait en tant qu'assassin pour un pacha calishite. Elle est morte lors d'une mission mais son bienfaiteur a payé une somme importante pour la ressusciter. En conséquence de ce malheur survenu des années plus tôt, Jessamine souffre aujourd'hui des effets de la malédiction mortelle de l'Exacteur d'âmes. Elle couvre sa peau pourrissante de voiles et de bandages et elle est disposée à aider des aventuriers qui tenteraient de mettre fin à cette malédiction.

JOBAL

Régit les contrats avec les guides et les mercenaires.

Jobal (humain chultais (h), **éclaireur**, NM) a fait fortune en tant que guide quand le groupe d'explorateurs pour lequel il travaillait a découvert une cache contenant de l'or et des joyaux chultais. Miraculeusement, seul Jobal a survécu aux assauts des morts-vivants et des dinosaures avant de revenir à Port Nyanzaru dans un canoë chargé de trésors. Il ne fait aucun doute qu'il a mené une vie d'aventures ; son corps porte les cicatrices de ses nombreuses escapades. Son maître espion, confident et amant se nomme Aaron Talieri (humain téthyrien (h), **espion**, NB). Jobal lui fait implicitement confiance et la loyauté d'Aazon est incontestable.

Puisqu'il traite avec les explorateurs, Jobal s'intéresse particulièrement aux cartes du Chult. S'il apprend qu'elle existe, il offrira une généreuse somme d'argent aux personnages pour obtenir la carte de Sindra Sylvane. S'ils refusent de la lui vendre, il aura recours au vol et éventuellement à l'assassinat.

Engager un guide. Si les aventuriers rencontrent Jobal pour trouver un guide, il leur recommande d'aller engager un ou plusieurs de ses guides à Port Nyanzaru (voir Trouver un guide, page 33). Jobal assigne à Aazon la tâche d'escorter les personnages auprès des guides qui les intéressent. Jobal n'exige aucun paiement immédiat puisque tous les guides de la ville doivent, aux termes de la loi, lui reverser une part de leurs bénéfices.

Si les personnages suivent les conseils de Jobal et accompagnent Aazon, donnez-leur une copie des documents 2, 3, 4, 5, 6 et 8 (voir annexe E) au fur et à mesure qu'Aazon les présente aux différents guides.

KWAYOTHÉ

Régit le commerce des fruits, du vin, de la bière, du tej, de l'huile, des parfums et des répulsifs contre les insectes.

Kwayothé (humain chultais (f), **ecclésiastique** portant un *anneau de résistance* [feu], NM) est une personne avec un air calme et contemplatif, vaguement menaçant. Elle vénère le dieu du feu Kossuth et aime torturer les gens particulièrement avec du feu et des charbons ardents. Kwayothé a deux consorts, une **succube** nommée Ixis et un **incube** nommé Indar. Ces démons ont l'apparence de magnifiques Chultais.

Kwayothé a grandi dans les rues de Port Nyanzaru, pauvre et démunie. Elle méprise la noblesse et veut détruire les derniers vestiges des familles royales du Chult. Elle considère Zhanthi comme sa pire ennemie et elle commence à s'impatienter que la vieille noble ne soit pas encore morte. Bien qu'elle cache à la perfection son ressentiment, Kwayothé ne cesse de se mêler des affaires commerciales et familiales de Zhanti. Si cette dernière est consciente de l'hostilité de Kwayothé à son égard et envers sa famille, elle ne le montre pas.

Kwayothé emploie des marchands qui fabriquent leur propre tej et leurs propres répulsifs à insectes. Pour plus d'informations au sujet de ces produits spéciaux, voir Acheter des équipements spéciaux, page 31.

Wakanga O'tamu

Régit les domaines de la magie et des connaissances.

Wakanga O'tamu (humain chultais (h), **mage**, LN) est le seul lanceur de sorts arcanique parmi les princes marchands. C'est un très vieil ami de Sindra Sylvane et c'est un genre de dandy facilement séduit par les femmes intelligentes... ou peut-être n'est-ce qu'une image publique savamment façonnée. Ce qu'ignorent ses collègues, c'est que Wakanga est un sympathisant des Ménestrels et leur permet d'utiliser sa villa comme refuge.

Wakanga s'occupe de tout ce qui touche aux connaissances, à l'information, aux légendes perdues, aux potions et aux parchemins. Il est au courant au sujet de la malédiction mortelle mais n'en sait guère plus. Si les personnages semblent décidés à mettre un terme à la malédiction, il les aidera du mieux qu'il peut y compris en leur vendant des objets magiques mineurs (voir la table « Les objets magiques à vendre »). Wakanga a le monopole sur ce type de marchandises à Port Nyanzaru aussi, soit les personnages paient le prix demandé, soit ils s'en passent. Autant il veut les aider, autant il est peu probable qu'il fasse crédit ; chaque achat doit s'effectuer en pièces, en gemmes ou en joyaux.

Les objets magiques à vendre

Objet	Prix proposé par Wakanga
Potion, commune	80 po
Potion, peu commune	300 po
Parchemin de sort, niveau 1	100 po
Parchemin de sort, niveau 2	550 po

Le journal du magicien. Dans sa collection, Wakanga possède un vieux journal taché et abîmé par l'eau qui appartenait à un explorateur et qui a été découvert dans la jungle il y a une quinzaine d'années. Il relate l'exploration par un magicien de plusieurs sites du Chult sans donner suffisamment de détails pour pouvoir localiser ces endroits. L'auteur anonyme, cependant, mentionne à plusieurs reprises son seul compagnon de voyage : un garde animé nommé Vorn. Si les personnages se lient d'amitié avec Wakanga, il leur donne le journal et leur montre sur la carte de Syndra où il a été trouvé (il indique avec précision l'hexagone où se trouve le garde animé ; voir Vorn dans le chapitre 2 pour plus d'informations). Le journal contient un dessin de l'amulette de contrôle de Vorn mais ne précise pas où elle se trouve. Si les aventuriers trouvent et lui rapportent l'être animé et son amulette de contrôle, Wakanga leur offre un livre de sorts contenant quinze sorts déterminés aléatoirement (lancez 1d6 pour le niveau de chaque sort).

Zhanti

Régit le commerce des gemmes, des joyaux, des tissus et des armures.

Zhanti (humain chultais (f), **noble**, NB) a du sang royal dans les veines et rares sont ceux qui osent défier la vieille et sage marchande. Elle est secrètement membre de la Société Ypteka (voir « Les factions et leurs représentants », page 29) et a noué des liens avec le Zhentarim pour pouvoir surveiller les activités de l'organisation.

Zhantri s'occupe du commerce des gemmes, des joyaux, des vêtements colorés chultais et du cuir non magique ainsi que du cuir clouté et des armures de peau. Son fils, Shago, est un guide stationné à Fort Beluarian. Shago envoie des rapports réguliers à sa mère concernant ce qui se passe au fort mais il n'est pas son espion le plus fiable au sein du Poing enflammé.

Zhanti est une des rares personnes qui a découvert des preuves au sujet de l'accord secret entre Liara Portyr et les pirates mais, pour l'instant, elle garde ces informations pour elle. Zindar, le demi-dragon capitaine du port, recherche des aventuriers pour s'occuper des pirates tandis que Zhanti se charge de la récompense.

Les Villas des princes marchands

Chaque prince marchand entretient une somptueuse villa où il ou elle réside et s'occupe de ses affaires privées. Ces opulentes demeures spacieuses et aérées disposent de chambres pour les invités prestigieux ou les partenaires commerciaux et sont surveillées à n'importe quelle heure par des patrouilles de gardes loyaux et bien entraînés.

La carte 1.2 est un exemple de plan pour une de ces villas. Chacune d'elles est aussi bien une magnifique demeure tropicale qu'une véritable forteresse. Les murs d'enceinte sont hauts de 2,50 à 3,60 mètres, ont une épaisseur maximale de 5 centimètres et ils sont surmontés de crocs de carnivores, de coquillages argentés et de verre brisé qui brillent de mille couleurs au soleil mais découragent aussi les intrus. Tout personnage qui passe par-dessus un mur doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 10 ou subir 2 (1d4) points de dégâts tranchants à cause de ces objets.

Vous pouvez personnaliser les villas de chaque prince marchand avec les éléments suivants :

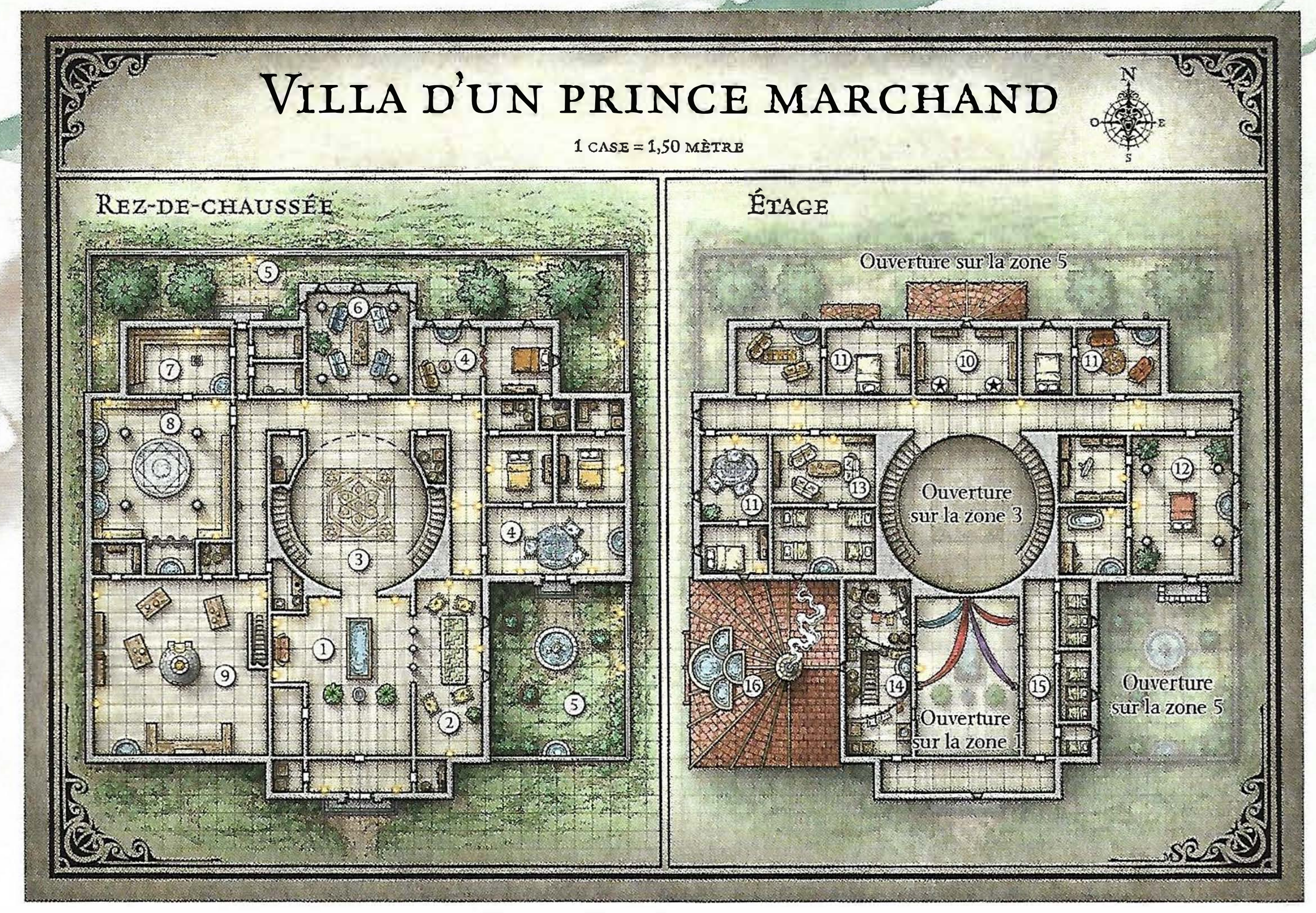
- Dans la villa d'Ekéné-Afa, des armes et des boucliers finement décorés et des tableaux sont accrochés un peu partout et on y trouve aussi des perroquets dans des cages dorées.
- Ifan Talro'a a décoré sa villa et ses jardins avec des reliques et des vases récupérés dans les ruines du Chult et des **serpents volants** colorés planent dans les couloirs spacieux.
- Les murs et les colonnes de la villa de Jessamine sont décorés de fresques représentant des serpents colorés et les fontaines ornementales en pierre ont des motifs similaires.
- Les murs de la villa de Jobal sont ornés de draperies en soie, de tapisseries et de têtes de bêtes.
- La villa de Kwayothé empeste le parfum et on peut y trouver des coupes de fruits frais un peu partout. Des lampes à huile et des braseros sont en permanence allumés pour honorer Kossuth.
- La villa de Wakanga est éclairée par des sorts de *flamme éternelle* et il y a toujours de la musique douce (créée par magie) diffusée dans les pièces. Toutes les portes donnant sur des pièces privées sont verrouillées par des sorts de *verrou magique* et des **épées volantes** sont accrochées aux murs, prêtes à attaquer sur l'ordre de Wakanga. Parmi les occasionnels tapis ou les tapisseries, il pourrait y avoir un **tapis étrangleur** camouflé.
- La villa de Zanthari est décorée d'armures dorées et de grandes plantes en pot. Les crânes incrustés de bijoux de ses ancêtres sont installés dans des niches murales.

Le rez-de-chaussée

Ce niveau est décoré de peintures, de statues, de fresques, de tapisseries et de lampes à huile destinées à impressionner les visiteurs.

1. L'entrée

Cette agréable cour aérée et dallée abrite une fontaine et des plantes vertes. Les visiteurs peuvent se rafraîchir dans une salle d'eau à gauche de l'entrée avant de rencontrer les habitants de la villa. Ce hall d'entrée est toujours gardé par 1d4+1 **gladiateurs** recrutés au sein de la famille du prince



Carte 1.2 : Villa d'un prince marchand

marchand ou choisi pour leur loyauté et leurs prouesses au combat. Ces gardes se méfient toujours des escrocs et des magiciens qui essaient d'entrer chez leur maître. Aussi, ils bénéficient d'un avantage pour les tests de compétence et les jets de sauvegarde pour éviter d'être distraits, dupés ou charmés.

Le plafond au-dessus de l'entrée est haut de deux étages. Dans certaines demeures, il est ouvert sur le ciel. Dans certains cas, la fontaine est partiellement enfoncée dans le sol et sert d'évacuation pour les eaux de pluie.

2. Le petit salon

C'est aussi bien une salle d'attente qu'un petit salon pour les invités qui ne sont pas connus du maître des lieux et qui n'auront donc peut-être pas l'autorisation d'accéder au reste de la demeure. Des colonnes décoratives soutiennent l'arche d'entrée de la zone 1. Des tapis et des coussins confortables sont disposés par terre. D'étroites fenêtres donnent sur le jardin mais elles servent aussi de meurtrières au cas où les visiteurs ne seraient pas aussi amicaux qu'ils le prétendent.

3. Le grand hall

Une superbe salle au sol couvert de dalles est flanquée par deux escaliers tournants qui permettent d'accéder à l'étage. Les décorations reflètent les goûts et les spécialités du propriétaire.

4. Les chambres d'amis

La plupart des salles du côté droit de la demeure sont généralement réservées aux invités. Bien plus luxueuse qu'une simple auberge, on y trouve trois chambres à coucher, avec chacune une salle d'eau privative, ainsi que deux petits salons et un accès vers le jardin.

5. Le jardin

Des fougères, des palmiers en pot, des orchidées et d'autres plantes tropicales sont cultivés dans ce jardin à ciel ouvert. Dans le jardin d'un prince marchand ayant quelques intérêts pour l'horticulture, comme Jessamine, on peut également y trouver des plantes chultaises ayant des propriétés utiles ou que l'on peut utiliser pour fabriquer des poisons. Voir l'annexe C pour des exemples de plantes rares.

6. La salle à manger

La table de la salle à manger est très basse, à peine quelques centimètres au-dessus du sol. Les convives sont assis sur des coussins pour manger.

7. Le sauna

En plus des bains quotidiens, les Chultais aisés aiment se détendre dans des saunas. Ils apprécient la chaleur sèche, ce qui les change du fort taux d'humidité ambiant. La plupart des saunas que l'on trouve dans des maisons sont alimentés par des poêles à charbon ou des pierres chauffées, mais dans les demeures des princes marchands, un **élémentaire de feu** emprisonné fournit une chaleur continue et un serviteur ou un esclave est toujours présent pour effectuer des massages.

8. La salle de bain

La salle de bain est la pierre angulaire des maisons chultaises bien plus que la salle à manger ou le salon. C'est ici que les membres de la famille viennent se détendre, mais il n'est pas rare non plus qu'un prince marchand y tienne une réunion avec des invités de confiance ou des associés. Être invité dans la salle de bain est un honneur dans la société chultaise et ne pas considérer cette invitation à sa juste valeur fait courir le risque d'offenser son hôte.

9. La cuisine
La cuisine est spacieuse, haute de plafond et très bien aérée ; si ce n'était pas le cas, il y ferait trop chaud à cause de la chaleur des feux de cuisson. Un escalier monte vers la buanderie (zone 14).

L'étage
Les chambres à ce niveau sont avant tout conçues et aménagées pour être confortables. Les œuvres d'art et les autres décorations sont le reflet des goûts du prince marchand à qui appartient la demeure.

10. La bibliothèque
Les Chultais apprécient particulièrement les romances mythiques et la cité a une communauté littéraire très active avec de nombreux clubs de lecture. Les romanciers et dramaturges les plus connus de Port Nyanzaru concoctent d'émouvants récits au sujet de héros légendaires qui affrontent d'inimaginables dangers pour retrouver les personnes aimées et les sauver de destins pires que la mort... destins qui, généralement, s'apparentent plus à des mariages forcés avec des personnes qu'elles n'aiment pas que de finir dévorées par un tyrannosaure colossal. Cela dit, des tyrannosaures monstrueux apparaissent régulièrement dans ce genre de récits.

Un personnage qui passe quelques heures à parcourir ces ouvrages et qui réussit un test d'Intelligence (Investigation) DD 15, trouve des livres utiles sur des légendes chultaises mêlées de romances. Cela vous permet de répondre à certaines questions posées par les joueurs. On ne trouvera pas dans une bibliothèque la localisation d'Omu mais un livre consacré aux légendes peut mentionner la cité et la décrire telle qu'elle était au moment de sa grandeur.

11. Les chambres familiales
Les enfants, épouses, époux et autres membres de la famille d'un prince marchand vivent dans ces appartements. Ils sont luxueusement aménagés avec des tapis en peau de tigre et des coussins.

12. La chambre principale
La chambre du prince marchand est la salle la plus opulente du palais. De grandes fenêtres garnies d'un treillis laissent entrer une brise agréable qui vient caresser les plantes en pot. La tête de lit est sculptée de superbes gravures illustrant les occupations du maître des lieux. La chambre est reliée à une petite salle d'eau et à une penderie avec des vêtements luxueux, des miroirs, une coiffeuse, etc.

Trésors. La chambre contient des objets personnels déterminés par deux jets sur la colonne Les pierres précieuses ou objets d'art, de la table Les trésors multiples : indice de dangerosité 0-4 du *Dungeon Master's Guide*. Si la salle contient des bijoux, il y a 50 % de chances qu'ils soient dans une petite boîte verrouillée qui, pour être ouverte, nécessite d'utiliser des outils de voleur et de réussir un test de Dextérité DD 15.

13. La salle des gardes
Cette salle est intentionnellement située au milieu des logements de la famille et du maître des lieux. Les gardes sont responsables de la sécurité des membres de la famille aux heures où ils sont le plus vulnérables, quand ils dorment ou quand ils se détendent dans leurs chambres. On trouve ici en permanence, 1d4+1 **gladiateurs** totalement fidèles au prince marchand et grassement payés pour leur dévotion.

14. La buanderie
Les Chultais sont aussi méticuleux pour leurs vêtements qu'ils le sont pour leur corps, un raffinement presque essentiel étant donné que les individus transpirent énormément sous le climat de Port Nyanzaru. Le linge est nettoyé tous les jours, puis suspendu à des cordes pour sécher.

15. Les quartiers des serviteurs
Pour une raison de sécurité, les quartiers des serviteurs sont isolés de ceux de la famille. Ils n'ont rien de remarquable.

16. Les collecteurs d'eau
Chaque salle de la maison contient (au moins) un petit bassin d'eau courante venant d'un collecteur d'eau sur le toit ou acheminée dans des tonneaux ou grâce à une citerne souterraine alimentée par une roue à aubes.

Les factions et leurs représentants
Port Nyanzaru est un îlot de civilisation sur une vaste péninsule gorgée de richesses. De nombreuses factions aimeraient avoir leur part de ces richesses et elles disposent toutes d'agents cherchant à affirmer leur influence ou à explorer la jungle en quête d'opportunités. Certaines de ces factions peuvent aider les personnages et d'autres feront tout pour leur compliquer la vie.

L'Enclave d'Émeraude
L'Enclave d'Émeraude est un groupe très répandu de survivalistes qui cherche à préserver l'ordre naturel en éradiquant les menaces surnaturelles. Ses membres veulent préserver l'équilibre entre la civilisation et la nature et éviter que l'une ne détruise l'autre.

Les lois et châtiments
Les princes marchands peuvent, comme ils l'entendent, édicter ou modifier des lois par décrets. Les juges peuvent interpréter ces lois librement mais avec sagesse. On pourrait penser qu'un tel système soit propice aux abus mais, étonnamment, les cours de justice chultaises sont très peu corrompues.

L'esclavage n'est pas illégal à Port Nyanzaru mais ce n'est pas une pratique appréciée. Les princes marchands ne font pas affaire avec les esclavagistes et ne leur octroient aucune faveur légale.

Le meurtre est illégal mais on peut acheter des « sanctions » (une autorisation de tuer ou de faire tuer quelqu'un) auprès du prince marchand Jessamine. Le prix dépend du statut social de la victime, de la raison justifiant la demande de sanction et de la richesse du demandeur. Le prix minimum est de 150 po et il n'y a pas de prix maximum. Le fait qu'on puisse avoir recours aux sanctions ne signifie pas pour autant que ce soit une pratique courante. Il est rare qu'on en accorde plus de six en une année. Ce n'est pas tant à cause du coût mais plutôt parce que si l'identité de la personne ayant acheté une sanction vient à s'ébruiter, rien ne peut empêcher des amis de la victime d'en réclamer une à leur tour.

Malgré leurs ambitions, le pouvoir des princes marchands est limité à la ville. Dans le reste du Chult c'est la loi de la jungle qui prédomine. Un individu est soit un prédateur, soit une proie et les prédateurs peuvent prendre la forme de hordes de morts-vivants, d'un allosaure affamé, d'un groupe de chasse grung, de pirates jahakiens ou d'une patrouille du Poing enflammé.

Au Chult, l'Enclave d'Émeraude se préoccupe avant tout de protéger les habitants de la menace des morts-vivants. Quelques guides de Port Nyanzaru et de Fort Beluarian sont associés ouvertement à l'Enclave et quelques autres en sont des membres secrets ou des sympathisants. La faction dispose de plusieurs avant-postes bien camouflés dans la jungle. Ils servent de postes d'observation cachés, pas de postes de combat avancés.

Si les personnages se trouvent en danger dans la jungle, ils peuvent être sauvés par l'Enclave d'Émeraude.

Le Poing enflammé

Le Poing enflammé est une compagnie de mercenaires dont le quartier général est installé à la Porte de Baldur, une cité à laquelle le groupe est totalement loyal. Le Poing dispose d'une forteresse permanente au Chult à Fort Beluarian. À partir de ce site, ses patrouilles s'aventurent dans la jungle pour « pacifier » le territoire et s'emparer de trésors perdus. L'organisation a déjà pillé les ruines de Mezro. Désormais, les mercenaires et leurs riches investisseurs de la Porte de Baldur aimeraient beaucoup faire la même chose à Omu mais ils ne sont jamais parvenus à trouver la cité. Les chercheurs du Poing enflammé sont convaincus que la cité se trouve au sud du lac Luo mais à l'est des pics de Flamme, à l'extrémité occidentale de la vallée de l'Effroi. Étant donné la distance entre le site supposé et le Fort Beluarian, ils recherchent des aventuriers disposés à aller explorer les lieux pour localiser ce qu'ils pensent être des ruines abandonnées.

Le commandant de Fort Beluarian et le membre le plus haut gradé du Poing enflammé au Chult est Liara Portyr (voir annexe D). Elle a le rang de brasier (major) et elle est totalement autonome au Chult, ne rendant des comptes qu'au Duc Ulder Gardecorbeau de la Porte de Baldur. Portyr sera plus qu'heureuse d'assigner certains de ses mercenaires à un groupe d'aventuriers pour les accompagner en mer vers la baie du Refuge ou même la baie de la Tortue serpentine, deux excellents sites pour lancer des expéditions vers la partie occidentale de la vallée de l'Effroi.

Il n'y a que six rangs dans le Poing enflammé : le poing (soldat), le gantelet (caporal), le manip (sergent), la flamme (lieutenant), le brasier (major), et le maréchal (général).

Les Ménestrels

Les Ménestrels sont des lanceurs de sorts et des espions qui s'opposent en secret à tous ceux qui abusent de leur pouvoir, qu'il soit de nature magique ou pas. Travaillant seuls ou en petites cellules, ils réunissent des informations dans tout Faerûn, analysent les dynamiques politiques de chaque région et chaque royaume, et utilisent tout ce qu'ils découvrent pour aider dans l'ombre les faibles, les pauvres et les opprimés. Les Ménestrels n'agissent ouvertement qu'en dernier recours.

Artus Cimber, un ancien membre des Ménestrels, se cache au Chult. Il possède un artefact appelé l'*anneau de l'Hiver* et les autres membres des Ménestrels s'inquiètent qu'ils ne tombent entre de mauvaises mains. Pour éviter cela, une poignée d'espions Ménestrels ratissent Port Nyanzaru et le Chult pour retrouver la trace d'Artus, a priori pour protéger l'anneau, mais ce qu'ils feront quand ils l'auront localisé n'est pas très clair. Les tentatives pour retrouver Artus par magie sont futiles puisque l'*anneau de l'Hiver* se protège ainsi que son porteur contre tout sort de divination et de détection.

L'Alliance des Seigneurs

Un certain nombre de cités et de communautés se sont unies pour former l'Alliance des Seigneurs, une coalition qui travaille activement pour éliminer ce qui menace leur sécurité mutuelle et leur prospérité. La coalition est assez fragile, certains pourraient même dire instable. Les chefs de l'alliance placent leurs intérêts au-dessus de ceux de leurs homologues des autres cités et leurs agents recherchent honneur et gloire aux dépens des membres les moins puissants.

Un personnage clef de l'Alliance des Seigneurs est le Grand Duc Ulder Gardecorbeau de la Porte de Baldur, une cité qui s'intéresse particulièrement aux affaires du Chult. Le fanion de la Porte de Baldur flotte au-dessus de la forteresse de Fort Belurian qui accueille une garnison de mercenaires du Poing enflammé sous le commandement d'une vassale de Gardecorbeau, Liara Portyr. Si cela est nécessaire, Gardecorbeau fera passer les intérêts de la Porte de Baldur avant ceux de l'Alliance des Seigneurs.

D'autres cités de l'Alliance des Seigneurs, telles que Waterdeep et Neverwinter ont des agents à Port Nyanzaru qui œuvrent à saper les tentatives de contrôle des vastes ressources du Chult par les puissances ne faisant pas partie de la coalition, comme Calimshan, Amn et Tethyr. La plupart de ces représentants ne cachent pas leurs liens avec l'Alliance des Seigneurs et se considèrent comme les ambassadeurs de leurs cités même s'ils emploient aussi des agents pour accomplir des missions moins officielles et se mettre réciproquement des bâtons dans les roues. L'Alliance des Seigneurs finance des expéditions visant à cartographier la péninsule avec pour objectif de découvrir des trésors et des mines à piller.

L'Ordre du Gantelet

Les membres de l'Ordre du Gantelet ont fait vœu de protéger les autres des déprédations des scélérats. En plaçant leur foi dans des divinités d'alignement bon, telles que Torm, Heaume et Tyr, ils opposent à la malfaisance la force de leur foi, la détermination de leur cœur et la puissance de leurs armes.

L'ordre a consacré des ressources considérables pour réprimer la menace des morts-vivants au Chult. Après que sa base avancée, le camp Vertu, a été submergée par les morts-vivants, l'ordre, nullement découragé, a érigé de nouvelles fortifications encore plus profondément dans la jungle. Appelé le camp Vengeance, ce bastion a connu des temps difficiles. Son commandant est de notoriété publique un véritable incapable, un noble nommé Niles Brise-les-os. Il est plus probable que ce soient ses lieutenants qui offrent leur aide ou partagent des informations avec les personnages mais uniquement s'ils aident le camp Vengeance d'une manière ou d'une autre.

Tous les membres de l'Ordre du Gantelet sont d'une bravoure infaillible mais bon nombre de leurs expéditions obtiennent des résultats assez médiocres ou se terminent en désastres quand elles se heurtent à des conditions auxquelles ne sont pas préparés les soldats ou qui sont en contradiction avec leur mentalité.

Les Magiciens rouges de Thay

Les Magiciens rouges sont présents au Chult pour trouver et voler l'Exacteur d'âmes pour Szass Tam. Ils occupent le Cœur d'Ubtao dont ils se servent comme base d'opérations. Ils sont dirigés par Valindra Manteau-d'ombre. Elle demeure au Cœur d'Ubtao pendant que ses sbires fouillent les ruines d'Omu pour tenter de découvrir où se trouve l'Exacteur d'âmes. Pour plus d'informations au sujet de Valindra, voir « Le Cœur d'Ubtao », page 53.

La société Ytepka

La société Ypteka, également connue sous le nom de la société du Tricératops, est basée à Port Nyanzaru et a pour mission d'empêcher tout individu ou groupe d'individus d'abuser de son pouvoir et de déséquilibrer l'ordre social naturel. Ses membres sont principalement des Chultais d'alignement neutre bon. En bien des aspects, les aspirations des membres de la société sont très semblables à celles des Ménestrels.

La société Ypteka a joué un rôle fondamental dans la libération de Port Nyanzaru des griffes des puissances étrangères et dans l'avènement des sept princes marchands. Ses membres œuvrent désormais sans faillir pour empêcher le Zhentarim et d'autres factions douteuses d'infiltrer le gouvernement ou de devenir trop influentes. Secrètement, ils travaillent aussi à éradiquer la menace des pirates, mais ils n'ont jamais réussi à découvrir leur base ou à mettre la main sur un de leurs espions en ville. Une généreuse récompense attend ceux qui pourraient trouver le repaire des forbans ou capturer leurs navires.

À l'heure actuelle, il y a moins de cinquante membres actifs de la société Ypteka. Leur appartenance au groupe est secrète mais ils se reconnaissent par un simple geste : en levant la main gauche avec l'index, le majeur et l'annulaire tendus, représentant les trois cornes du tricératops.

Quand la société estime que quelqu'un menace le tissu social du Chult ou est sur le point de commettre un grand mal, il est averti par la livraison anonyme d'un jeton en fer dont une des faces est frappée d'une tête de tricératops. C'est à l'individu qui a été marqué de comprendre la signification du jeton et de prendre les mesures qui s'imposent pour corriger son attitude ou réparer le mal qu'il a commis. Si la personne ignore l'avertissement et persiste, la société Ypteka demande la permission aux princes marchands de punir le coupable, ce qui peut aller jusqu'à une demande de sanction (voir l'encadré « Les lois et châtiments »).

Malheureusement, en raison du secret entourant cette organisation, peu de gens comprennent la signification de ces jetons de fer et de nombreuses informations erronées circulent au sujet de la société Ypteka à Port Nyanzaru. La société ne récupère jamais ses jetons et certains individus peu scrupuleux en utilisent d'anciens (ou en fabriquent même) pour effrayer des rivaux.

Le Zhentarim

Le Zhentarim est un réseau de l'ombre qui tente de répandre son influence à travers tout Faerûn. Ses membres sont prêts à tout pour accumuler des richesses et du pouvoir. Cependant, l'image publique de l'organisation semble beaucoup moins effrayante puisque le Zhentarim est réputé pour fournir les meilleurs mercenaires que l'on puisse s'offrir.

Les princes marchands de Port Nyanzaru louent les services de gardes du Zhentarim pour protéger la cité et des mercenaires du Zhentarim pour protéger les groupes de chasse, les exploitations forestières et les opérations minières dans les jungles et les contreforts. Le Réseau noir s'appuie sur ses multiples implantations en ville pour organiser ses propres campements d'abattage d'arbres et ses propres mines. Elle organise également des expéditions pour trouver des trésors. De plus, les espions du Réseau noir ont découvert qu'Artus Cimber était au Chult et ils ont réuni des équipes pour retrouver l'ancien Ménestrel et lui voler l'*anneau de l'Hiver*.

Les choses à faire

Port Nyanzaru offre un grand nombre de distractions aux visiteurs, mais vous trouverez ci-après les quatre activités auxquelles les personnages ont le plus de chances de se livrer avant de se lancer dans l'exploration des plus sombres régions du Chult :

- Acheter des équipements spéciaux
- Les courses de dinosaures
- Trouver un guide
- Collecter des informations

Acheter des équipements spéciaux

Les personnages peuvent facilement trouver au prix standard la plupart des objets communs dans l'un des marchés de Port Nyanzaru. Tout ce qui est nécessaire pour survivre dans la jungle est considéré comme un objet commun au Chult. Les seules exceptions sont les armures lourdes qui sont rares dans cette région et qui sont donc très onéreuses : triplez les prix indiqués dans le *Player's Handbook* pour les armures lourdes ou doublez-les si le personnage réussit un test de Charisme (Persuasion) DD 15 quand il négocie.

La seule alternative aux princes marchands pour acheter des équipements spéciaux est de passer par le marché noir, qui est très discret à Port Nyanzaru ; les princes marchands répriment férocement la concurrence. Contacter le marché noir demande une demi-journée dans la Vielle ville, la Gorge de Malar ou le Mouillage de Tiryki en plus de la réussite d'un test de Charisme (Supercherie) DD 15 pour poser les bonnes questions aux bonnes personnes au bon moment. Pour déterminer le coût au marché noir d'un objet donné, multipliez le prix normal de l'équipement (voir le *Player's Handbook* quand c'est approprié) par 1d4+2. Si le personnage a besoin d'un très grand nombre d'exemplaires de cet objet, augmentez le multiplicateur de prix de 1 point.

Les équipements spéciaux suivants peuvent être achetés dans les marchés du Chult.

Les canoës

Un canoë peut être acheté à Port Nyanzaru pour 50 po. Il peut transporter jusqu'à six créatures de taille Moyenne et a une vitesse maximale de 3 km/h. Sinon, l'embarcation est identique à une barque.



Jeton de fer de la société Ypteka

La vente des canoës à Port Nyanzaru est régie par le prince marchand Ekéné-Afa.

Le collecteur d'eau de pluie

Un collecteur d'eau de pluie est un simple objet constitué d'une petite bâche de 1,50 mètre de côté et d'un cadre en bois avec quatre pieds. Quand on étend la bâche sur le cadre, cela forme une cuvette qui peut collecter 8 litres d'eau potable tous les 2,5 centimètres de précipitations et il peut contenir un maximum de 32 litres. La bâche et le cadre peuvent être pliés pour faciliter leur transport. Un collecteur d'eau de pluie coûte 1 po et pèse 2 kilos.

Le prince marchand Ekéné-Afa régit la vente des collecteurs d'eau de pluie à Port Nyanzaru.

Le répulsif à insectes

Les répulsifs à insectes peuvent être achetés à Port Nyanzaru sous deux formes : des blocs d'encens ou un baume gras. Le prince marchand Kwayothé régit la vente des deux. Aucun de ces répulsifs ne protège contre les insectes géants ou les abominables essaims d'insectes décrits dans l'annexe A du *Monster Manual*.

Un bloc d'encens vaut 1 pa. Quand on l'allume, il brûle pendant 8 heures et repousse les insectes normaux dans un rayon de 6 mètres autour de lui.

Un flacon de baume, qui vaut 1 po, contient 20 applications d'une graisse sans odeur. Une application protège un individu contre les insectes normaux pendant 24 heures. Le baume est imperméable, il n'est donc pas rincé par la pluie.

Le tej

Le tej est une boisson fermentée de couleur ambrée que l'on obtient à partir du miel. Elle est plus répandue et populaire Au Chult que la bière. Une chope de tej coûte 4 pc à Port Nyanzaru ou 6 pc à Fort Belurian. Un tonnelet de 4 litres coûte 2 pa dans la cité et 3 pa au fort.

La vente du tej est gérée par le prince marchand Kwayothé.

L'yklwa

Un yklwa est une arme de corps à corps simple traditionnelle des guerriers chultais. L'arme est constituée d'un manche en bois de 1 mètre avec une lame en pierre ou en acier de 45 centimètres de long. Elle coûte 1 po et inflige 1d8 points de dégâts perforants. Bien que l'yklwa ait la propriété d'arme de lancer, il n'est pas bien équilibré (portée 3/9 mètres).

Le prince marchand Ekéné-Afa gère la vente des yklwas à Port Nyanzaru.

Les Courses de dinosaures

La cité est réputée pour ses courses de dinosaures hebdomadaires à travers ses rues. Les créatures sont peintes de couleurs vives et leurs cavaliers tentent de les diriger le long d'un parcours qui passe par le port et autour des quatre collines de la ville. Il est rare que des spectateurs soient blessés mais c'est un sport dangereux pour les dinosaures et leurs cavaliers.

Généralement, une journée d'épreuves est constituée de trois courses : une pour les quadrupèdes, une pour les bipèdes et une course « débridée » au cours de laquelle tous les coups sont permis. La plupart des dinosaures servant de montures sont assez jeunes puisque, à l'âge adulte, ils sont généralement trop massifs et trop difficiles à contrôler. Les dinosaures sont muselés et leurs griffes et leurs cornes sont émoussées sauf pendant la course débridée.

La course des quadrupèdes est dominée par les jeunes ankylosaures et tricératops mais les dimétrodons obtiennent de bons résultats avec des cavaliers de Petite taille. La plupart des compétiteurs dans la course des bipèdes chevauchent des hadrosaures et des deinonychus (également avec des cavaliers de Petite taille). Au cours de la course débridée, les cavaliers chevauchent n'importe quel type de dinosaure, y compris de jeunes allosaures et de très jeunes tyrannosaures.

Les paris sur les courses de dinosaures

Cote	Jet	Gagne sur	Gain =	Exemple de coureur
7 : 1	d8	2-8	mise ÷ 7	Grand Tarin (jeune tyrannosaure apprécié de la foule)
5 : 1	d6	2-6	mise ÷ 5	Favoris d'Ubtao (jeune tricératops en veine)
3 : 1	d4	2-4	mise ÷ 3	Banane Confite (hadrosaure bien entraîné)
2 : 1	d3	2-3	mise ÷ 2	Concasseur (jeune allosaure mal luné)
1 : 1	n'importe	chiffre pair	mise	Broyeur de grung (jeune ankylosaure)
1 : 2	d3	1	mise x 2	Balafre (jeune tyrannosaure pour sa dernière course)
1 : 3	d4	1	mise x 3	Vilain garçon (allosaure avec un cavalier célèbre)
1 : 5	d6	1	mise x 5	Princesse de la jungle (Deinonychus avec un cavalier terrifié)
1 : 7	d8	1	mise x 7	Tonnerre de la montagne (dimétrodon vieillissant)

Les dinosaures de course

Monture	Vitesse	DD du test de comp.	CA	points de vie	Attaque	Dégâts	Constitution
Allosaure, jeune	15/24	16*	13	30	+6	8 (1d10+3)	15 (+2)
Deinonychus	12/18	12*	13	26	+4	6 (1d8+2)	14 (+2)
Dimétrodon	9/15	8	12	19	+3	8 (2d6+1)	15 (+2)
Hadrosaure	12/15	10	11	19	+3	6 (1d10+1)	13 (+1)
Autre	12/18	12	12	24	+3	6 (1d8+2)	16 (+3)
Tricératops, jeune	15/23	14	13	38	+5	6 (1d10+1)	15 (+2)
Tyrannosaure, jeune	15/30	18*	13	46	+6	9 (1d12+3)	17 (+3)

* Si un test de Dressage effectué avec un avantage à cause d'une cravache échoue de plus de 5 points, l'animal devient fou furieux et ne participe plus à la course.

Les paris

Les personnages peuvent prendre des paris sur les courses de dinosaures pour les aider à financer leur expédition dans la jungle ou gagner un peu d'argent. Les coureurs, les cotes et les chances de l'emporter sont indiqués sur la table Les aaris sur les courses de dinosaures. Les mises peuvent aller de 1 pc à 500 po. Une fois les mises effectuées, lancez un dé pour chacune d'elles. En cas d'échec toute la somme investie est perdue. En cas de réussite, les gains sont indiqués sur la table. On peut miser sur la victoire d'un dinosaure, son classement, le spectacle qu'il offre ou sur une action précise qu'il fera au cours de la course (comme attaquer un autre coureur ou désarçonner son cavalier). Aussi, de nombreux paris peuvent s'avérer gagnants au cours d'une seule course.

Un pari perdu doit être payé dans les meilleurs délais. Les mauvais payeurs reçoivent la visite d'un collecteur de dettes escorté par des hommes de main (1d4+1 **malfrats** ou **gladiateurs** selon le niveau et la réputation du parieur). Les bookmakers de Port Nyanzaru n'oublient jamais la moindre dette ; même une année complète passée dans la jungle ne suffit pas à effacer une dette de jeu.

Concourir

Les personnages peuvent participer à une course de dinosaures soit pour leur propre compte, soit parce qu'ils ont été sollicités par une écurie. Dans ce cas, vous devrez faire jouer la course. Cela peut s'avérer assez amusant, surtout si vous laissez les personnages qui ne sont pas concernés directement endosser le rôle de certains PNJ participant à la course. Encourager chaque protagoniste à tout faire pour gagner, même si c'est dans l'intérêt du groupe qu'un dinosaure spécifique remporte la course.

Une course se déroulera sur une distance de 90 mètres ; c'est une valeur abstraite puisqu'en réalité le circuit est beaucoup plus long. À chaque round, chaque cavalier doit effectuer un test de Sagesse (Dressage) ; le DD pour les différents types de dinosaures est indiqué sur la table Les dinosaures de course. Pour chaque test réussi, le premier chiffre indiqué dans la colonne Vitesse est ajouté à sa distance parcourue. Si le test échoue, le dinosaure n'augmente pas sa distance parcourue ce round-ci. Quand un coureur a parcouru au moins 90 mètres, il franchit la ligne d'arrivée. On peut tenter d'aller plus vite (la seconde valeur de vitesse indiquée) en cravachant l'animal ; dans ce cas, le test de Dressage est effectué avec un avantage mais le dinosaure doit aussi réussir un test de Constitution DD 10 à la fin de ce round ou sa vitesse est réduite de moitié pour le reste de la course.

On ne détermine pas d'initiative. Les coureurs peuvent effectuer leur test de Dressage dans l'ordre qu'ils veulent ou au même moment. Si au moins deux dinosaures franchissent la ligne d'arrivée au cours du même round, celui qui a parcouru la plus grande distance l'emporte. S'il y a encore égalité, les coureurs sont ex aequo. En cas d'égalité, il est possible que cela déclenche des bagarres parmi les parieurs.

Au cours de la course débridée, à la fin de chaque round, si la différence entre les valeurs de la distance totale parcourue par deux dinosaures est égale ou inférieure à 15 mètres, les deux peuvent s'attaquer. Les caractéristiques de combat de chaque dinosaure sont indiquées sur la table Les dinosaures de course. Si un dinosaure a perdu plus de la moitié de ses points de vie de départ, son cavalier effectue ses tests de Dressage avec un désavantage.

Par souci de simplicité, les cavaliers ne peuvent pas attaquer ou être attaqués mais les MJ cruels peuvent être tentés d'assouplir cette règle. N'oubliez cependant pas que si vous autorisez les cavaliers à attaquer, la course risque de se transformer en combat furieux entre dinosaures. Dresser un dinosaure pour qu'il puisse participer aux courses est difficile et très coûteux. Peu de propriétaires sont disposés à en perdre un, particulièrement un rapide, au cours d'un véritable bain de sang hebdomadaire.

Trouver un guide

On peut louer les services d'un guide à Port Nyanzaru ou à Fort Beluarian. Tous les guides de Port Nyanzaru doivent s'enregistrer et exercer sous le contrôle de Jobal, qui prend une part princière de leurs gains et découvertes. Dans la cité, le Zhentarim dispose aussi de réseaux au marché noir, qui fournissent des guides. Jobal est au courant de l'existence de ce marché parallèle et il laisse entendre de la manière la plus claire possible qu'un guide qui refuse de s'enregistrer auprès de lui sera battu, rendu aveugle ou décapité.

Les guides qui travaillent pour Jobal laissent les informations requises pour les contacter sur les tableaux d'affichage à l'extérieur des auberges et des tavernes ou à la capitainerie du port.

Plusieurs guides sont décrits ici. Certains travailleront gratuitement si les personnages acceptent leurs conditions. Sinon, un guide demande un paiement de 5 po par jour avec une avance de 30 jours payable immédiatement, même si l'expédition peut ne pas durer aussi longtemps. On peut réduire ce tarif à 4 po par jour en réussissant un test de Charisme (Persuasion) DD 15 et même à 3 po par jour si le test est réussi d'au moins 5 points. Un guide peut aussi renoncer à son salaire en échange d'une part égale de trésors.

Vous pouvez faire jouer les rencontres préliminaires et les conversations avec les guides ou simplement décrire ceux qui sont disponibles afin de laisser les joueurs choisir. Pour les aider à en choisir un, vous pouvez leur donner une copie des documents 2 à 10 de l'annexe E. Ces documents résument la personnalité de chaque guide. Vous pouvez donner aux joueurs plusieurs de ces documents en même temps ou leur donner uniquement ceux des guides qu'ils cherchent à rencontrer.

Azaka Crocorage

Tigre-garou (Port Nyanzaru)

Quand les personnages rencontrent Azaka, donnez aux joueurs une copie du document 2 de l'annexe E.

Azaka (humain chultais (f), **tigre-garou**, NB) exerce à partir de Port Nyanzaru. Elle cache aux personnages sa lycanthropie le plus longtemps possible et elle les guidera gratuitement s'ils acceptent de l'aider à récupérer un objet qui lui a été volé par les ptérosauriens du Doigt-de-feu. Si on lui pose des questions à ce sujet, elle répond qu'il s'agit d'un héritage familial : un masque en bois, gravé pour ressembler à une tête de tigre. C'est un *masque de la bête* (voir annexe C).

Azaka a exploré la jungle en long et en large sous sa forme de tigre. Elle connaît Saja N'baza, le puissant et sage naga gardien d'Orolunga et elle sera heureuse d'escorter les personnages auprès de lui s'ils veulent quelques conseils.

Azaka mesure 1,82 mètre et pèse environ 68 kilos. Elle refuse de propager volontairement sa malédiction de lycanthrope. Elle a aussi le vertige et ne se mettra jamais sciemment dans une situation où elle risque de tomber de plus de 18 mètres. La protection contre les dégâts d'Azaka ne la protège pas des dégâts dus à une chute.

Brume de rivière et Gourde à vin

Frère et sœur tabaxis (Port Nyanzaru)

Quand les personnages rencontrent Brume de rivière et Gourde à vin, donnez aux joueurs une copie du document 8 de l'annexe E.

Brume de rivière et Gourde à vin (**chasseur tabaxi** (f et h) ; voir annexe D, CB) sont frère et sœur et travaillent pour le Zhentarim. En conséquence, ils n'ont aucune allégeance envers les princes marchands et ne leur paient rien ; ils se montrent discrets pour leurs affaires et rencontrent leurs clients potentiels uniquement à la Gorge de Malar ou dans des maisons miteuses du Mouillage de Tiryki. Ils s'appellent mutuellement Rivière et Gourde.

Rivière mesure 1,67 mètre et pèse 45 kilos. Elle est équipée d'une armure de cuir et porte un bandeau sur un œil (elle a perdu son œil droit au cours d'un incident de jeunesse avec une fronde). Rivière est discrète et n'aime pas la foule. Elle préfère la jungle où elle se sent vraiment chez elle.

Gourde parle rarement sauf pour être d'accord avec Rivière, répétant souvent les derniers mots qu'elle a prononcés (avec un léger zézaiement) tout en hochant la tête en signe d'assentiment. Malgré sa nature laconique, il aime être avec des gens et pourrait même être considéré comme sociable pour un tabaxi. Il est grand et maigre (1,72 mètre pour 63 kilos).

Rivière et Gourde peuvent guider les aventuriers jusqu'au Doigt-de-feu et Dungrunglung. Ils ont également entendu parler d'une vieille femme à Mbala qui peut ranimer les morts d'une telle manière que les zombis conservent les aptitudes et les souvenirs qu'ils avaient avant de mourir.

Les agents du Zhentarim à Port Nyanzaru ont demandé à Rivière et à Gourde de garder l'œil ouvert au cas où ils retrouveraient la trace d'Artus Cimber. S'ils rencontrent ce dernier, les tabaxis essaient d'en apprendre le plus possible à son sujet. La prochaine fois qu'ils retournent à Port Nyanzaru, ils rapportent ce qu'ils ont vu et appris à leurs maîtres du Zhentarim à moins qu'on ne les en dissuade.

Ekou

Couatl déguisé (Port Nyanzaru)

Quand les personnages rencontrent Ekou, donnez aux joueurs une copie du document 3 de l'annexe E.

Ekou est un **couatl** métamorphosé en une Chultaise d'âge moyen. Elle est une des rares à connaître l'emplacement d'Omu bien qu'elle ne le dise pas ouvertement. Elle recherche des aventuriers pour l'aider à purger la jungle du mal qui l'infecte. Elle ne travaille qu'avec des aventuriers d'alignement bon.

Sous sa forme humaine, Ekou porte une robe bleue et est équipée d'un bâton de marche sculpté pour ressembler à un couatl. Sous cette forme, elle mesure 1,65 mètre et pèse 50 kilos. Elle est en bons termes avec les aarakocres de Kir Sabal et elle s'est souvent rendue à Nangaloré pour y récupérer des fleurs rares. Ekou connaît également l'existence des gargouilles maléfiques qui protègent Omu, bien qu'elle ne les ait jamais combattues, ainsi que celle du naga gardien d'Orolunga, dont les dons d'oracle sont légendaires. Si les personnages l'engagent pour les guider mais qu'ils ne sont pas sûrs de savoir où aller, elle leur conseille de rendre visite au naga gardien.

Ekou aimait et respectait énormément le peuple de Mbala qui a été piégé et dévoré par une guenaude verte nommée Mémé Pou'pou. Elle considère cette guenaude comme un des êtres les plus vils du Chult. Si au cours de leur expédition, les personnages approchent de Mbala et qu'Ekou est avec eux, elle leur demande de l'aider à débarrasser une fois pour toutes le monde de Mémé Pou'pou.

Les guides comme membres du groupe

Un guide qui est engagé par les aventuriers devient un PNJ membre du groupe et reçoit une part égale de PX. Cependant, il ne gagne pas de niveaux comme les personnages joueurs.

Vous pouvez utiliser la règle optionnelle sur la loyauté dans le chapitre 4 du *Dungeon Master's Guide* pour mesurer la loyauté d'un guide qui n'est pas inféodé à un maître secret. Les guides déloyaux ne risqueront pas leur vie pour sauver des personnages joueurs et peuvent abandonner le groupe pour se sauver. Les guides décrits dans ce chapitre ont des objectifs autres que de simplement aider les personnages à survivre. Aider les guides à accomplir leur propre mission augmente leur loyauté.

Un guide particulièrement loyal (avec un score de loyauté d'au moins 10) suivra les personnages dans des endroits dangereux tels qu'Omu ou le Tombeau des neuf dieux. Un guide peu loyal (score de loyauté entre 1 et 9) peut préférer attendre les aventuriers hors d'un endroit dangereux plutôt que de les abandonner.

Faroul et Gondolo

Aventuriers incompétents (Port Nyanzaru)

Quand les personnages rencontrent Faroul et Gondolo, donnez aux joueurs une copie du document 4 de l'annexe E.

Faroul (humain calishite (h), **éclaireur**, NB) et Gondolo (halfelin pied-léger (h), **éclaireur avec 13 points de vie**, CB) sont deux dandys dans une mauvaise passe à Port Nyanzaru. Individu trop gâté et pompeux, Faroul a été expédié ici par ses parents exaspérés, afin qu'il y fasse fortune. Les poches pleines d'argent et prêt à partir à l'aventure, Faroul a emmené avec lui son compagnon de débauche, Gondolo. Tous les deux pensaient qu'ils n'allaient pas tarder à mener la grande vie sur une terre lointaine. En quelques mois, ils ont dilapidé presque tout leur argent en paris sur les courses de dinosaures et ils se sont retrouvés endettés auprès de nombreux bookmakers et quelques princes marchands. La seule chose qui leur reste de leurs mois de débauches, c'est un **tricératops** de course flatulent nommé Zongo. Ils l'ont acheté pour participer aux courses mais il s'est avéré désespérément lent ; désormais, il leur sert de bête de somme.

En désespoir de cause, Gondolo a acheté une carte aux trésors à un explorateur rongé par la fièvre qui avait besoin d'argent pour retourner à la Porte de Baldur. Miraculeusement, la carte indique avec précision l'endroit où se trouvent les Ossements d'Aiguille. Ces deux individus malchanceux espèrent être engagés par des aventuriers qui accepteront de faire parts égales afin de pouvoir les conduire dans ce lieu où ils pensent pouvoir récupérer facilement un trésor de dragon.

Faroul mesure 1,77 mètre et pèse 79 kilos. Il ne cesse de répéter les récits de ses exploits au combat mais n'utilise son épée courte qu'en dernier recours.

Gondolo mesure 1,05 mètre et pèse 36 kilos. Il se prend pour un poète, un pugiliste et un philosophe qui, quand il n'a plus d'expériences réelles à raconter, n'hésite pas à en inventer. Il a le chic pour échapper de justesse aux dangers et il bénéficie de la chance naturelle des halfelins.

Hew Coupepierre

Tueur de dragons nain dérangé (Port Nyanzaru)

Quand les personnages rencontrent Hew, donnez aux joueurs une copie du document 5 de l'annexe E.

Il y a trois ans, Hew faisait partie d'une expédition naine ayant pour mission de rouvrir la mine du Cœur de vouivre. Cette expédition s'est heurtée à Amadou le dragon rouge et Hew est le seul à en avoir réchappé mais après avoir perdu un bras. Il veut retourner à la mine et tuer le dragon mais il a besoin de l'aide d'un groupe de robustes aventuriers. Si les personnages l'engagent, Hew leur dit qu'il peut les conduire où ils veulent mais, en fait, il les mènera tout droit à la mine du Cœur de vouivre.

Hew est un nain d'écu **berserker** avec les modifications suivantes :

- Il est chaotique neutre.
- Il a Survie +4.
- Il a une résistance contre les dégâts du poison et un avantage pour les jets de sauvegarde pour éviter d'être empoisonné.
- Il a vision dans le noir sur une distance de 18 mètres.
- Au lieu d'une hache à deux mains, il est équipé d'une hache d'armes infligeant 7 (1d8+3) points de dégâts tranchants. Hew ne peut utiliser l'arme à deux mains puisqu'il lui manque son bras gauche.

Musharib

Nain albinos (Port Nyanzaru)

Quand les personnages rencontrent Musharib, donnez aux joueurs une copie du document 6 de l'annexe E.

Musharib (**nain albinos guerrier spirituel**, voir annexe D, LB) sera heureux de servir de guide mais, secrètement, il recherche des aventuriers suffisamment résistants et ayant les bonnes compétences pour l'aider à récupérer Hrakhamar... ou, au moins, s'infiltrer dans sa salle des trésors pour s'emparer du gantelet de Moradin, une relique naine. S'il y a des nains dans le groupe d'aventuriers, Musharib se lie avec eux et fait appel à l'amour qu'ils portent à leur race afin de l'aider à récupérer la forge ancestrale de son clan. En règle générale, il adresse ses questions et ses réponses aux nains d'un groupe à moins qu'il n'ait pas d'autre choix que de parler à quelqu'un d'autre.

Musharib mesure 1,32 mètre et pèse 63 kilos. Il est équipé d'un maillet d'armes en bois, baptisé Brise-crânes. Son armure est constituée d'os de dinosaures et elle est couverte d'entailles, de coups de griffes et de traces de morsures.

Qawasha et Kupalué

Druide chultais et végépygmée (Fort Berluarian)

Quand les personnages rencontrent Qawasha et Kupalué, donnez aux joueurs une copie du document 7 de l'annexe E.

Qawasha (humain chultais (h), **druide**, NB) est membre de l'Enclave d'Émeraude basée à Fort Belurian. Il voyage avec un **végépygmée** nommé Kupalué, un mot chultais signifiant « herbe qui marche ». Qawasha fait souvent référence à son compagnon en l'appelant tout simplement Herbe. Ils communiquent entre eux grâce à leur propre langage des signes. Voir l'annexe D pour les caractéristiques d'un végépygmée.

Qawasha voudrait purger la jungle de la menace des morts-vivants aussi il mène délibérément des aventuriers dans des régions infestées par ces créatures. En traversant la jungle, Qawasha cite les noms des animaux et des plantes rares qu'il trouve sur son passage. Le druide aime également camper dans des lieux où vivent les chwingas (voir annexe D) et il sait comment traiter avec les esprits élémentaires.

Si les personnages engagent Qawasha, il leur recommande d'acheter eux aussi une charte d'exploration avant de quitter Fort Beluarian. Il a été témoin à plusieurs reprises de la manière dont le Poing enflammé traitait les aventuriers explorant le Chult sans les documents requis.

Qawasha mesure 1,87 mètre et pèse 82 kilos. Herbe mesure 91 centimètres et pèse 14 kilos quand il est sec (23 kilos mouillé).

Salida

Espionne yuan-tie (Port Nyanzaru)

Quand les personnages rencontrent Salida, donnez aux joueurs une copie du document 9 de l'annexe E.

Salida (**yuan-ti sang-pur** chultais (f) avec Survie +5, NM) se fait passer pour une guide humaine à Port Nyanzaru mais elle travaille en réalité pour Ras Nsi. Elle le tient informé des activités de tous ceux qui se dirigent vers le sud à la recherche d'Omu. Ils communiquent grâce à des *pierres messagères*. Salinda conserve la sienne dans une bourse et tente de rejoindre l'expédition des personnages en tant que guide, combattante ou même modeste porteuse ou pagayeuse.

Salida mesure 1,62 mètre et pèse 54 kilos. Elle a tout d'une exploratrice chevronnée. Sa tenue dissimule les écailles qui recouvrent certaines parties de sa peau et qui trahissent sa véritable nature. Salida est douée pour imaginer des insultes pittoresques et des mensonges crédibles afin de ne rien révéler de son véritable passé. Sa finesse d'esprit en fait une agréable compagne de voyage, un trait qu'elle utilise à bon escient pour rejoindre l'expédition des aventuriers.

Shago

Gladiateur chultais (Fort Beluarian)

Quand les personnages rencontrent Shago, donnez aux joueurs une copie du document 10 de l'annexe E.

Shago (humain chultais (h), **gladiateur** avec Survie +7, CB) est chultais et le fils unique de Zhanti, un des princes marchands de Port Nyanzaru. Il travaille à partir de Fort Beluarian et bien qu'il se présente comme un guide indépendant, il est en relation avec le Poing enflammé. Malgré la terreur qu'il éprouve d'être transformé en zombi ou en goule, Shago a mené dans la jungle de nombreuses expéditions de cette organisation afin de combattre les morts-vivants.

Malgré ses angoisses, Shago sait que les morts-vivants doivent être vaincus. C'est pourquoi il travaille avec le Poing enflammé ; les princes marchands déplorent la menace représentée par ces créatures, mais à part engager des gardes pour protéger Port Nyanzaru, ils ne font rien pour prendre des mesures efficaces contre ce danger. Sa mère est persuadée qu'il travaille pour elle afin de garder un œil sur le Poing enflammé, mais sa sympathie va aux mercenaires et il lui communique rarement la moindre information utile et encore moins des secrets.

Shago mesure 1,89 mètre et pèse 100 kilos. Il est musclé et affiche un sourire amical. Son principal objectif est de suffisamment impressionner Liara Portyr pour obtenir un rang au sein des Poings enflammés. Tant que Shago est leur guide, les personnages bénéficient d'un avantage à tous les tests de Charisme effectués pour influencer les membres du Poing enflammé.

Collecter des informations

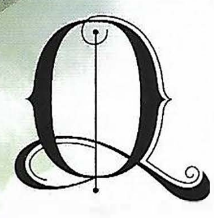
Le défi pour les personnages n'est pas de pousser les gens à leur parler du Chult, mais de faire le tri entre ce qui est vrai et les montagnes de rumeurs, de conjectures et de récits mythiques.

Les meilleures personnes à qui parler sont celles qui vivent ou travaillent dans la jungle : les chasseurs, les guides et les explorateurs. Il est inutile d'effectuer un test de compétence pour faire parler quelqu'un mais pour obtenir des informations fiables, les personnages doivent aller là où se réunissent ceux qui savent. Pour chaque heure passée à discuter avec des voyageurs informés, un personnage doit effectuer un jet de Sagesse (Perspicacité) DD 15. Si le test est réussi, lancez un jet de pourcentage et consultez la table Les rumeurs du Chult pour déterminer ce que le personnage apprend.

Les rumeurs du Chult

D100	Rumeur
01-05	Un peuple-oiseau vit dans un monastère suspendu au flanc d'un plateau à plusieurs kilomètres en suivant le fleuve Olung, après la Gorge rieuse. Ce peuple-oiseau retient prisonnier le dernier héritier de sang royal du Chult.
06-12	Au plus profond de la jungle se trouve une cité construite par les minotaures. Elle est aujourd'hui envahie d'hommes-serpents, mais des choses bien pires se tapissent sous ses ruines. Au cours d'une vision, j'ai vu d'étranges diables hurler dans les ténèbres.
13-17	Si vous remontez en canoë la rivière Tiryki pendant environ cinq jours, vous apercevrez un pic rocheux à l'est. Les gens du coin l'appellent le Doigt-de-feu. C'est ici que vit le « peuple terrifiant » et si on vous voit, vous êtes bons pour un combat.
18-22	Il faut acheter une charte d'exploration à Fort Belurian avant de se lancer dans une expédition dans la jungle. Le Poing enflammé punit les explorateurs qui ne disposent pas des documents requis.
23-28	Le Chult a connu de nombreux rois et de nombreuses reines mais aucune n'a été plus belle que la Reine Zalkoé. Des milliers de guerriers ont tué et sont morts pour elle mais le seul héritage de son règne est le palais-jardin de Nangaloré qui se trouve près de la rive est du fleuve Olung, au nord du lac Luo.
29-33	Le Chult était autrefois le terrain de jeu d'un dragon vert. Ses ossements marquent l'entrée d'un trésor caché. Si vous voyagez vers Mezro et que vous prenez vers l'est à travers la Gorge rieuse puis au sud vers Kir Sabal, il se peut que vous tombiez sur les ossements du dragon et que vous vous assuriez une place dans les livres d'histoire !
34-40	Finalement, la cité de Mezro n'a pas été détruite au cours de la Magepeste. Ses vestiges ne sont qu'une illusion. J'ai entendu un homme à la peau pâle murmurer cela à un homme-dinosaure équipé d'une grande épée. L'homme-dinosaure sentait le chèvrefeuille.
41-45	Les nains sont déterminés à récupérer la mine du Cœur de vouivre mais un dragon rouge y vit désormais. Cela fait longtemps qu'on n'en a pas vus dans la région.
46-50	La jungle est pleine d'esprits de la nature, d'étranges petites créatures élémentaires avec des masques. Elles ne parlent pas et je n'ai jamais entendu dire que l'une d'entre elles se soit montrée nuisible mais leurs pouvoirs magiques ne sont pas à prendre à la légère.
51-55	Certains citadins attendaient l'arrivée du vaisseau aérien *la Déesse des étoiles*. Il n'est jamais parvenu à bon port. Je parie qu'il s'est crashé quelque part dans la jungle.
56-60	Il y a des tortues serpentines géantes dans la baie de la Tortue serpentine. L'une d'entre elles est aussi grosse qu'une maison. On la connaît sous le nom de Reine Toba et sa carapace est incrustée de pierres précieuses.
61-65	L'Ordre du Gantelet est venu ici pour débarrasser la jungle des morts-vivants. Le groupe a perdu un de ses campements il n'y a pas très longtemps. C'est à peine s'ils arrivent à préserver le second. Je vois constamment leurs émissaires remonter en canoë le fleuve Soshenastre pour ramener de Port Nyanzaru du ravitaillement et des templiers.
66-71	Méfiez-vous des brumes ayant une teinte bleutée. Elles répandent une fièvre qui rend les gens fous.
72-77	Un dragon-tortue nommé Arémag vit dans la Baie du Chult. Si vous voulez embarquer à Port Nyanzaru, il vous faudra des trésors pour apaiser ce monstre cupide. Quelle quantité de trésors ? Je ne saurais le dire. Arémag vous dira ce qu'il désire et vous feriez bien de lui donner ce qu'il demande.
78-82	Une cité en ruine se trouve en amont de la rivière Tath après la Gorge de Kahakla. On prétend que jamais personne n'a exploré la région au-delà de la gorge mais ce n'est pas vrai. C'est juste que les rares qui en sont sortis vivants se taisent à propos de ce qu'ils y ont trouvé. Je sais de source sûre que les ruines sont gardées par un naga qui est aussi sage que généreux.
83-87	La grande divinité Ubtao guidait autrefois le peuple du Chult mais elle s'est lassée de ses guerres continuelles et l'a abandonné. Depuis, les Chultais se sont tournés vers d'autres dieux dont certains étaient des tricheurs et des imposteurs.
88-92	Il y a très longtemps, une tribu pacifique de pêcheurs appelée les Aldanis a provoqué le courroux d'Ubtao en pêchant et en mangeant tous les homards dans une rivière. Pour les punir de leur gourmandise, ils furent tous transformés en monstres qui vivent dans le bassin des Aldanis.
93-96	Perché au sommet d'un plateau dominant le bassin des Aldanis se trouve un village fantôme. Tous ceux qui y vivaient ont disparu. Personne ne sait pourquoi. Vous pouvez parvenir au bassin des Aldanis en suivant le fleuve Soshenastre.
97-00	Le grand dieu Ubtao aime les labyrinthes. Si vous vous retrouvez dans un labyrinthe, quelle que soit sa nature, tracez un chemin à travers. Cela vous vaudra la faveur d'Ubtao.

Chapitre 2 : Le Chult



UAND LES AVENTURIERS PRÉPARENT l'expédition qui les mènera au cœur des terres du Chult, ils ont le choix entre plusieurs points de départ. Port Nyanzaru semble l'option la plus évidente de prime abord. Il a un accès facile à deux grands cours d'eau, le fleuve Soshenastre et la rivière Tiryki. Commencer le voyage en remontant l'un de ces cours d'eau est un bon moyen pour les explorateurs qui ne connaissent pas encore ces terres sans pitié de se mettre en jambes. Les personnages peuvent également démarrer leur aventure à Fort Beluarian ou rejoindre par voie maritime un site côtier comme la baie de Jahaka, la crique de Kitcher, la baie du Refuge, la baie de Shilkou ou la baie de la Tortue serpentine.

Le Chult est une terre d'aventures et ce chapitre est conçu pour rendre mémorable le voyage des personnages à travers ses étendues. Par choix, les lieux n'ont pas été conçus sur mesure pour des personnages d'un niveau spécifique. Si le groupe d'aventuriers est relativement faible, c'est aux joueurs de décider s'ils préfèrent fuir ou combattre, négocier ou attaquer, ou se rendre plutôt que mourir. Par contre c'est à vous, en tant que MD, de vous montrer flexible et de faire en sorte que l'histoire progresse au mieux. Si les aventuriers se trouvent en mauvaise posture lors d'une rencontre, vous pouvez décider que les monstres se retirent soudain, exigent la reddition du groupe, ou n'infligent que dégâts non létaux. Vous pouvez également faire en sorte que les aventuriers reçoivent l'aide inattendue d'un PNJ de passage. Les prédateurs sauvages peuvent se trouver soudain effrayés par une éruption volcanique ou un tremblement de terre. Bref, vous pouvez toujours transformer une situation désespérée pour donner au groupe une chance de s'en sortir.

L'expédition est lancée

Vous trouverez dans les sections suivantes des informations qui vous aideront à mener cette partie de l'aventure avec fluidité. Pour chaque jour qui passe dans les étendues sauvages du Chult, suivez les étapes suivantes :

- Identifiez sur la carte l'hexagone dans lequel se trouve le groupe. Ne partagez pas cette information avec les joueurs s'ils sont perdus. Vous pouvez sinon leur indiquer où ils se trouvent en leur désignant l'hexagone en question sur leur carte du Chult.
- Laissez les joueurs choisir la direction qu'ils prennent ce jour-là et leur vitesse de déplacement : normale, rapide ou lente (voir la section « Les distances parcourues » ci-dessous).

- Laissez les joueurs désigner un navigateur, puis faites un test de Sagesse (Survie) pour le navigateur afin de déterminer si le groupe se perd ou non (voir la section « Navigation » ci-dessous).
- Gérez les rencontres aléatoires de la journée (voir l'Annexe B).
- À la fin de la journée, vérifiez si un membre du groupe souffre de déshydratation (voir la section « Déshydratation » ci-dessous)

Les distances parcourues

Sur la carte du Chult, chaque hexagone fait 15 kilomètres de bout en bout. Les aventuriers qui se déplacent à un rythme normal avancent d'un hexagone par jour dans les terrains du type suivant : côte, jungle, montagne, marais, désert. Ils peuvent se déplacer de 2 hexagones par jour s'ils voyagent en canoë sur une rivière ou un lac. Leur vitesse de déplacement est la même qu'ils voyagent en suivant le courant ou en le remontant, car celui-ci est tellement peu marqué dans cette région qu'il en est presque imperceptible. Sans canoës, le rythme de déplacement en longeant une rivière est le même que sur le terrain alentour. Si le terrain est un marais, les aventuriers en canoë se déplacent de seulement 1 hexagone par jour.

Où trouver Artus Cimber ?

Artus Cimber et son compagnon Chair-à-dragon sont des PNJ d'alignement bon susceptibles d'aider les aventuriers au cours de leur voyage. Vous pouvez en apprendre plus sur eux dans l'Annexe D. Au cours de l'aventure, Artus et Chair-à-dragon sont soit en train de chercher Orolunga, soit en train de s'équiper et chercher des informations à Port Nyanzaru. Il est possible de les rencontrer à n'importe quel endroit de la péninsule. Les PJ ont une chance de croiser Artus et Chair-à-dragon dans le cadre des rencontres aléatoires (voir l'Annexe B).

Si le duo et les aventuriers ne se croisent pas dans le cadre des rencontres aléatoires, voilà une liste de quelques endroits où ils se trouvent peut-être :

- Camp Vertu (ils explorent les ruines).
- Le Cœur d'Ubtao (ils espionnent les Magiciens rouges).
- L'ancrage de Jahaka (ils tentent de libérer les prisonniers enfermés dans le donjon des pirates).
- Kir Sabal (ils cherchent des informations auprès des aarakocres ou de la princesse Mwaxanaré)
- Orolunga (ils consultent Saja N'baza)
- Littéralement n'importe où dans la jungle, en train de fuir devant un groupe de **goules** hurlantes, une horde de **guerriers tribaux** cannibales ou un **tyrannosaure zombi** (voir l'Annexe D).

Artus n'expose les raisons pour lesquelles il explore le Chult qu'avec réticence. Avant de trop en dévoiler, il tente de sonder les intentions des aventuriers. Une fois qu'il est sûr qu'ils sont du même côté, il leur raconte ce qu'il sait (ce qui correspond à toutes les informations que vous choisissez de transmettre aux personnages) en échange des informations que possèdent les PJ. Une fois qu'Artus et Chair-à-dragon apprennent l'existence de l'Exacteur d'âmes et du danger qu'il représente, ils se feront une joie d'aider les aventuriers à le détruire.

Si Artus et Chair-à-dragon rejoignent le groupe, celui-ci aura plus de facilité à vaincre les obstacles qui se trouvent sur sa route au cours de l'aventure. Cependant, Artus est poursuivi par des forces maléfiques : des géants du givre, le Zentharim, Xandala (voir l'Annexe D), Valindra Manteau-d'ombre (voir la section « Le Cœur d'Ubtao » plus loin dans ce chapitre) et les Magiciens rouges de Thay. L'un ou l'autre de ces ennemis peuvent apparaître à n'importe quel moment pour tenter de capturer Artus. Si Artus pense que sa présence fait courir un danger aux aventuriers, il quittera le groupe en compagnie de Chair-à-dragon.

Si les aventuriers voyagent à un rythme rapide, la manière la plus simple d'évaluer leur progression est de lancer un d4. Sur un résultat de 3 ou 4, ils se déplacent d'un hexagone supplémentaire au cours de la journée. Par contre, les personnages qui se déplacent à un rythme rapide subissent un malus de -5 à leur valeur de Sagesse (Perception) passive, ce qui les rend plus susceptibles de ne pas voir les signes annonciateurs d'une embuscade, par exemple.

Si les aventuriers voyagent à un rythme lent, sur un résultat de 1 ou 2, ils se déplacent d'un hexagone de moins que la normale au cours de la journée (c'est-à-dire de 1 hexagone seulement s'ils sont en canoë et d'aucun s'ils sont à pied). Avec tout autre résultat, leur prudence est récompensée et ils se déplacent de la même distance qu'un groupe voyageant à un rythme normal. Les aventuriers qui se déplacent lentement peuvent se déplacer discrètement et, tant qu'ils ne sont pas à découvert, ils peuvent tenter d'éviter ou de prendre par surprise les autres créatures qu'ils croisent.

Compter en kilomètres

Au lieu de mesurer le déplacement des PJ en hexagones, vous pouvez calculer la distance réelle qu'ils parcourent (15 kilomètres par jour à un rythme normal, 22,50 kilomètres par jour à un rythme rapide et 13,50 kilomètres par jour à un rythme lent), mais cela risque d'être plus compliqué qu'autre chose, surtout si le groupe change de rythme d'un jour à l'autre.

Un personnage qui a une vitesse en vol de 9 mètres peut se déplacer à une vitesse de 6 kilomètres par heure.

La navigation

Demandez aux joueurs de désigner un membre du groupe qui sera le navigateur. Le navigateur peut être un PNJ, un guide par exemple, et rien n'empêche le groupe de changer de navigateur d'un jour à l'autre.

Au début de chaque nouvelle journée sur les routes, le MD fait un test de Sagesse (Survie) pour le navigateur. Le résultat de ce test détermine si le groupe se perd ou non pendant la journée. Le DD de ce test dépend du type de terrain parcouru en majorité au cours de la journée : DD 10 pour les côtes et les lacs ; DD 15 pour la jungle, les montagnes, les rivières, les marais et les déserts. Appliquez pour ce test un bonus de +5 si le groupe a décidé de se déplacer à un rythme lent au cours de la journée ou un malus de -5 si le groupe a opté pour un rythme rapide. Il est possible de se perdre sur une rivière, en suivant un affluent à la place du cours d'eau principal, par exemple.

Si le test est réussi, le navigateur connaît la position exacte du groupe ce jour-ci sur la carte du Chult que possèdent les joueurs.

Si le test échoue, le groupe se perd. Chaque hexagone est entouré de six autres. Dès qu'un groupe se déplace d'un hexagone, lancez un d6 pour déterminer au hasard l'hexagone contigu dans lequel il se déplace et ne révélez pas aux joueurs celui dont il s'agit. Tant que le groupe est perdu, ils sont incapables d'identifier leur position sur leur carte du Chult. La prochaine fois qu'un navigateur réussit un test de Sagesse (Survie) afin de trouver son chemin, vous pouvez dévoiler aux joueurs la position du groupe sur la carte.

La déshydratation

Les aventuriers qui explorent le Chult ont besoin de grandes quantités d'eau s'ils ne veulent pas souffrir de déshydratation. L'eau des rivières ou des flaques n'est pas potable tant qu'elle n'a pas été bouillie. Si les PJ ont un récupérateur d'eau de pluie (voir la section « Acheter un objet spécial », page 31), ils peuvent récupérer l'eau de pluie et la stocker dans des récipients portables.

À la fin de chaque jour, tout personnage qui n'a pas bu au moins 7 litres d'eau potable doit réussir un jet de



Carte 2.1 : Le Chult

Constitution DD 15 ou gagner 1 niveau d'épuisement. Si le personnage porte une armure intermédiaire, une armure lourde ou des vêtements épais, il est désavantagé à son jet de sauvegarde. Les aventuriers qui voyagent à un rythme rapide au lieu d'un rythme lent ou normal subissent un malus de -5 à leur jet de sauvegarde contre la déshydratation.

Si les aventuriers sont accompagnés d'animaux de bât ou d'autres animaux, ils doivent s'assurer qu'ils sont nourris et bien hydratés. Rendez-vous à la section « L'eau et la nourriture » du *Dungeon Master's Guide* pour connaître les besoins essentiels des créatures en fonction de leur taille. Les dinosaures et les autres créatures originaires du Chult peuvent se débrouiller pour trouver de quoi manger et se nourrir dans les environs tant qu'elles se trouvent dans leur habitat naturel.

Les maladies

Les maladies suivantes sont susceptibles d'affecter les géants et les humanoïdes qui explorent la jungle du Chult. N'oubliez pas qu'un sort de *restauration inférieure* ou une magie similaire permettent de soigner une maladie.

La fièvre du singe fou

Une brume magique flotte dans les jungles du Chult. Les géants et les humanoïdes qui entrent en contact avec ces fines volutes de brume bleutée et inodore risquent de contracter la fièvre du singe fou. Un sort de *dissipation de la magie* détruit la brume dans une case de 6 mètres de côté située à portée du sort et choisie par le lanceur. Si les aventuriers se trouvent face à cette brume, celle-ci se présente généralement sous la forme d'une nappe qui couvre une surface 1d6 fois plus grande (36 à 216 mètres carrés).

Un géant ou un humanoïde qui se trouve en contact avec la brume doit réussir un jet de Constitution DD 13 ou se retrouver infecté par la fièvre du singe fou. Les créatures infectées se trouvent sous l'emprise d'une forme aléatoire de folie persistante (lancez un dé pour déterminer laquelle sur la table « Folies persistantes » du *Dungeon Master's Guide*, chapitre 8) qui se manifeste 1d6 heures après l'infection et dure 1d10 x 10 heures. Si la crise de folie prend fin naturellement au bout de cette durée, la créature doit faire un nouveau jet de sauvegarde à la fin de la crise. Si elle échoue, elle est sujette à une nouvelle crise de folie (relancez un dé pour déterminer le type de folie sur la table) pendant la durée normale de celle-ci. Les symptômes de folie durent tant que la créature est malade.

La tremblote

Les insectes originaires de la jungle et des marais du Chult sont porteurs de la maladie surnommée la tremblote. Le meilleur moyen de s'en protéger consiste à couvrir la peau exposée à l'air libre de baume répulsif pour les insectes (pour connaître le prix du répulsif pour les insectes, reportez-vous à la section « Acheter un objet spécial », page 31).

Un géant ou un humanoïde qui subit des dégâts d'une nuée d'insectes, de mille-pattes géants, de scorpions géants ou de guêpes géantes est exposé à la maladie à la fin de la rencontre. Les PJ qui ne se sont pas couverts de répulsif pour les insectes depuis leur dernier repos long sont exposés à la maladie à la fin de leur repos long suivant.

Un géant ou un humanoïde qui se trouve exposé à la maladie doit réussir un jet de Constitution DD 11 pour éviter d'être infecté. Une créature bénéficiant d'une armure naturelle est avantagée à son jet de sauvegarde. Si une créature est infectée, les symptômes se manifestent au bout de 2d6 heures : vision brouillée, désorientation, soudaine baisse de la température corporelle responsable de frissons incontrôlables et de claquement de dents.

Une fois que les symptômes se sont déclarés, la créature infectée ne gagne que la moitié du nombre normal de points de vie en dépensant ses Dés de Vie et un repos long ne lui permet pas de regagner de points de vie. La créature infectée est également désavantagée à ses tests de caractéristiques et à ses jets d'attaque. À la fin d'un repos long, la créature infectée refait le jet de sauvegarde et, sur une réussite, elle est guérie.

Les sangsues gutturales

De minuscules parasites appelés des sangsues gutturales infestent les eaux qui se trouvent dans les forêts, les marais et les rivières du Chult. Tout géant ou humanoïde qui boit de l'eau contaminée doit réussir un jet de Constitution DD 12 ou être parasité par des sangsues gutturales. Les symptômes immédiats sont une inflammation de la gorge et une sensation d'essoufflement. Au bout de 1d6 heures, le personnage infecté gagne un niveau d'épuisement qu'il ne peut pas perdre (sauf de la manière décrite ci-dessous) jusqu'à ce qu'il ait été guéri. À la fin de chaque repos long, la créature infectée doit refaire un jet de sauvegarde. En cas d'échec, elle gagne un niveau d'épuisement supplémentaire. En cas de réussite, elle perd un niveau d'épuisement. Si la créature infectée réussit à annuler tous ses niveaux d'épuisement grâce à ses jets de sauvegarde, elle guérit de la maladie.

Les explorateurs peuvent éviter d'attraper des sangsues gutturales en ne buvant que de l'eau de pluie ou de l'eau qui a été préalablement bouillie ou purifiée magiquement.

Un remède contre la mort des personnages

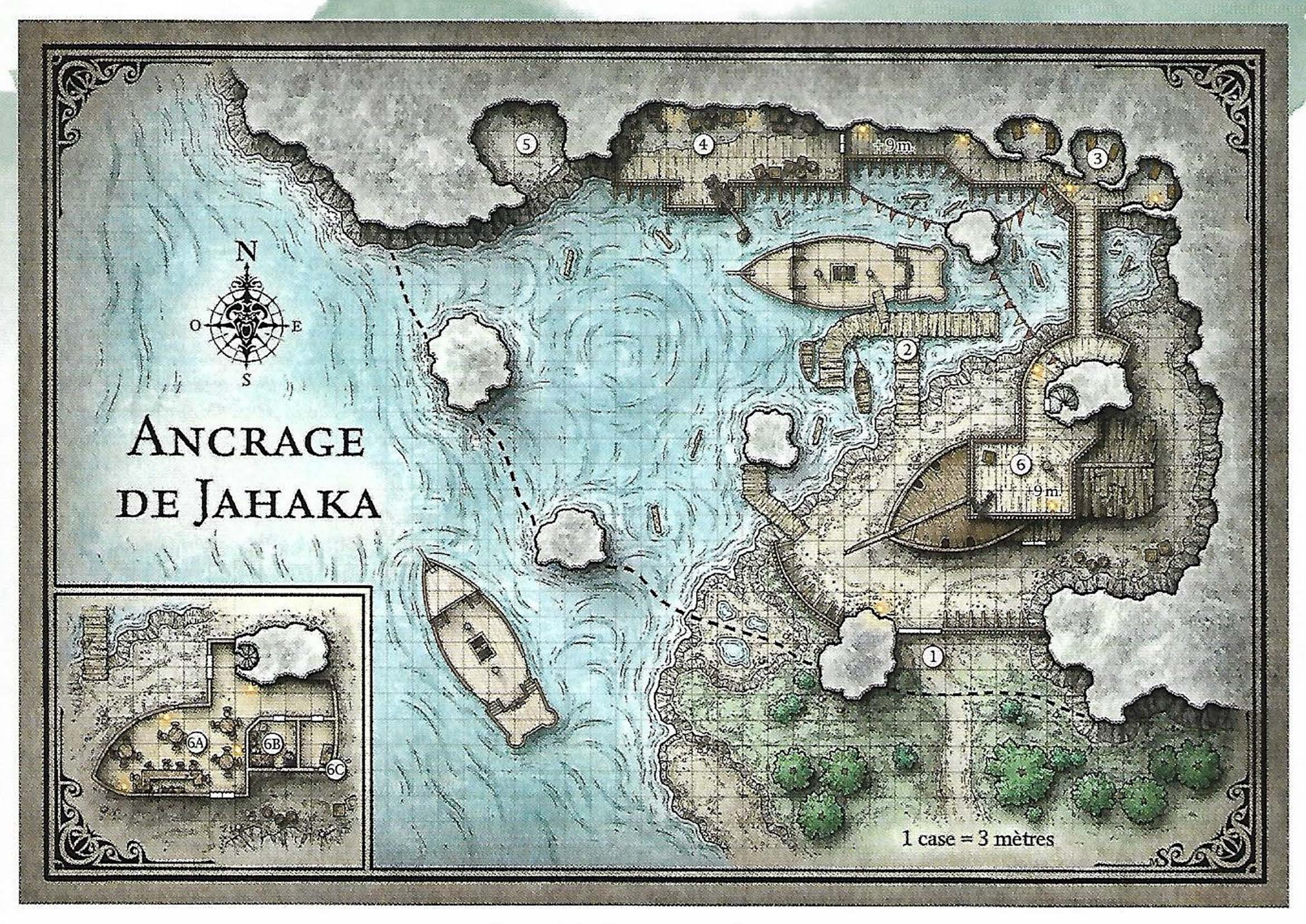
Si un personnage meurt pendant l'exploration des étendues sauvages du Chult, un guide PNJ peut suggérer au groupe d'emmener le mort dans le village fantôme de Mbala. On raconte qu'une puissante sorcière y vit et, si l'on en croit les légendes locales, elle aurait passé un pacte avec le Seigneur des Os, un dieu, qui lui aurait donné le pouvoir de créer des zombis possédant encore leur personnalité originelle. Vous trouverez plus d'informations sur cette soi-disant sorcière dans la section consacrée à « Mbala », plus loin dans ce chapitre.

Les rencontres aléatoires

On trouve dans le Chult une immense variété de plantes, d'animaux, de monstres et d'êtres intelligents. Des rencontres aléatoires avec la faune locale sont inévitables et permettent de rendre le voyage des PJ mémorable. Vous trouverez dans l'Annexe B un mode d'emploi expliquant comment générer des rencontres aléatoires dans les étendues sauvages du Chult.

Le territoire des morts-vivants

Les créatures mortes-vivantes ont presque repoussé les civilisations humaines hors de la péninsule, à l'exception d'une poignée d'avant-postes isolés derrière les murs desquels les Chultais et leurs alliés se réfugient. Vous trouverez sur la carte 2.1 des indications relatives à la présence de morts-vivants dans certaines régions. Ainsi, les aventuriers qui traversent les territoires marqués du symbole de la tête de mort et des deux tibias en noir risquent une rencontre aléatoire avec des morts-vivants. Le risque de rencontrer des morts vivants augmente dans les régions marquées du même symbole en rouge. Les guides savent généralement bien où se trouvent ces territoires. En ce qui concerne les morts-vivants, il est plus sûr de voyager par voie fluviale que terrestre, d'une part parce que les morts vivants sont de bien piètres nageurs et d'autre part parce qu'il est plus facile d'accélérer la cadence pour fuir en canoë qu'au milieu de l'enchevêtrement de la jungle.



Carte 2.2 : l'ancrage de Jahaka

Les lieux remarquables du Chult

Vous trouverez indiqués sur la carte 2.1 les lieux importants de la péninsule chultaise. La même carte se trouve sur l'un des côtés de la carte détachable. Le reste de ce chapitre est consacré à la description de chacun de ces endroits. Pour une question de simplicité, ils sont présentés ici par ordre alphabétique.

Si vous voulez que vos aventuriers découvrent et explorent un site en particulier, vous êtes libre d'en déplacer la position afin qu'il se trouve sur leur chemin, ou même de le renommer. Par exemple, le village gobelin de Yellyark n'est pas nécessairement situé à l'endroit indiqué sur la carte. Vous pouvez le placer où bon vous semble, ou bien simplement créer un autre village gobelin qui lui ressemble. De nombreux autres lieux décrits dans ce chapitre sont tout aussi facilement adaptables. En plus de pouvoir repositionner un lieu, sentez-vous libre d'ajouter ou retirer des monstres et des pièges afin de le rendre plus ou moins facile d'accès.

Ancrage de Jahaka

L'ancrage de Jahaka (carte 2.2) est le port d'attache de trois bateaux pirates : le *Croc-du-dragon*, l'*Œil d'émeraude* et la *Stirge*. Tous trois sont des bateaux à voiles (voir le *Dungeon Master's Guide*). Lisez l'encart « Les pirates de l'ancrage de Jahaka » pour en apprendre plus sur le capitaine et l'équipage de chaque navire.

Il n'y jamais plus d'un seul bateau à quai dans l'ancrage. Un second navire mouille hors du port, dans un rayon de 1,50 kilomètre, et en assure la défense maritime. Le troisième bateau se trouve toujours en mer, en général à la recherche de victimes. Vous pouvez déterminer aléatoirement quel navire occupe quelle position. Le capitaine du bateau accosté dans l'ancrage commande le lieu depuis son navire.

L'ancrage se trouve à l'abri dans une caverne ouverte sur la mer. L'endroit est humide et résonne, mais il permet au moins de se protéger des pluies quotidiennes. Les pirates ont construit un ponton et un fort de fortune à l'aide de planches de récupération, de vieux tonneaux, de caillebotis, de mâts et de tout un éventail d'autres matériaux de récupération. L'ancrage possède un entrepôt qui permet aux pirates de stocker leur butin en attendant qu'il soit vendu (zone 4), une cellule qui abrite les prisonniers en attendant de recevoir une rançon ou de les vendre (zone 5) et une taverne qui permet aux pirates de faire la fête (zones 6A à 6C)

Les trois capitaines pirates sont de mèche avec Liara Portyr de Fort Beluarian, qui leur donne des informations sur les bateaux qui quittent Port Nyanzaru et les aide à écouler les cargaisons volées. Une des conditions posées par Liara Portyr en échange de sa coopération est que les pirates ne doivent pas s'en prendre aux bateaux naviguant sous l'étendard de la Porte de Baldur. Le commandant du Poing enflammé est informé des patrouilles maritimes des différents pays du continent et elle transmet l'information aux pirates par le biais d'une *pierre messagère*.

Cette base secrète est bien plus importante aux yeux des pirates que leur accord avec Liara Portyr et chacun d'entre eux doit jurer sur sa vie de protéger le secret de son emplacement. Tout bateau qui s'en approche est attaqué et pris en chasse si cela s'avère nécessaire. Le *Pégase impudent* (voir la section « Le quartier du port », page 21) a une bonne chance de réussir à s'échapper en raison de sa vitesse, mais les autres navires courent un risque important de se faire rattraper.

Quiconque arrive à l'ancrage depuis la jungle ou la baie court le risque de ne jamais quitter les lieux. Si les aventuriers

tombent sur l'ancrage de Jahaka par hasard, les pirates prétendent qu'il s'agit d'un comptoir commercial, d'un camp avancé établi par le Poing enflammé, ou d'un camp établi par un consortium marchand, et ils feront leur possible pour donner le change face aux aventuriers, au moins le temps que ceux-ci baissent leur garde et qu'ils puissent les capturer ou les tuer.

Le plafond de cette caverne se trouve à environ 18 mètres au-dessus de l'eau (cette hauteur varie en fonction des marées), à 15 mètres au-dessus du sol et à 6 mètres du haut de la tour de guet et de la grue. Deux colonnes de pierre naturelles se trouvent à l'entrée de la crique, espacées de seulement 7,50 mètres. Les bateaux qui pénètrent dans la crique doivent donc être remorqués par des barques puis manœuvrés à l'aide de cordes une fois à l'intérieur.

Entre son emplacement en retrait et la brume perpétuelle qui couvre la baie, il est difficile de trouver la caverne si l'on ne sait pas où la chercher. Une vigie particulièrement alerte remarquera cependant les structures et le bateau qui se trouve à quai dans la caverne si son navire passe à 800 mètres de l'ancrage. À une distance de 3 kilomètres, il lui faudra réussir un test de Sagesse (Perception) DD 15. Les vigies qui veillent sur l'ancrage repèrent quant à elles automatiquement tous les bateaux qui se trouvent dans un périmètre de 3 kilomètres.

La première ligne de défense des pirates est une rangée de rochers engloutis qui se trouvent à environ 400 mètres du rivage. Le capitaine d'un navire qui veut tenter de les traverser doit réussir un test d'Intelligence DD 10. S'il réussit, le bateau traverse ces récifs sans mal. S'il échoue de 4 ou moins, le bateau rentre en collision avec un rocher qui ouvre quelques voies d'eau mineures dans la coque, mais les dégâts ne sont pas graves et il peut continuer sa route. S'il échoue de 5 ou plus, un rocher cause des dégâts importants : le bateau accuse une forte gîte et sa vitesse est réduite de moitié tant que sa coque n'est pas réparée. Si le bateau frappe un troisième rocher, il coule. Les pirates savent bien entendu où se trouvent les rochers et comment les éviter.

La tour de guet (zone 6) et l'ensemble des passerelles surélevées entre la tour et l'entrepôt (zone 4) sont protégées d'un parapet crénelé qui offre un abri partiel.

En plus des équipages des bateaux, l'ancrage de Jahaka abrite une poignée de pirates qui obéissent aux ordres du tavernier Bosco Dague-en-main, mais seulement parce que c'est lui qui possède la clef des réserves de bière.

1. La porte de la jungle

L'étroite bande de terre qui se trouve entre la falaise et l'eau se termine devant une palissade de 4,50 mètres de haut, faite d'épais troncs de palmiers liés par de solides lianes. La base des troncs est solidement enfoncée dans le sol et le mur est renforcé de l'intérieur par d'autres troncs de palmiers. La palissade protège l'ancrage des morts-vivants et des dinosaures. Les portes qui permettent de la franchir sont de facture assez grossière, mais elles sont renforcées de bandes de fer et se ferment grâce à deux épaisses poutres de bois. Les pirates n'ouvrent jamais ces portes sans l'accord exprès du capitaine qui dirige l'ancrage à ce moment.

2. Le ponton

Le bateau pirate qui se trouve dans l'ancrage est attaché à ce ponton. La cargaison est déchargée à l'aide de la grue qui se trouve devant l'entrepôt (zone 4). Le ponton est couvert d'algues glissantes et doit perpétuellement être réparé.

Deux petits bateaux se trouvent là. L'un d'entre eux est un simple youyou essentiellement utilisé pour transporter de l'eau et de la nourriture aux prisonniers de la zone 5. L'autre est un petit cutter doté d'un unique mât et de six rames qui est utilisé pour remorquer les bateaux dans et hors de l'ancrage. N'importe quel marin est en mesure de dire que ce bateau risque d'être rapidement submergé par les vagues s'il quitte une zone protégée. Cela dit, en cas d'urgence, le cutter peut cependant être utilisé à la rame ou à la voile en pleine mer. Sa vitesse maximum à la voile est de 7,5 kilomètres par heure et la moitié à la rame et il peut contenir jusqu'à 10 occupants de taille Moyenne.

Un petit ponton permet d'accéder au Roc de l'appât à requins. Les prisonniers sans valeur ou qui ont des informations qu'ils refusent de partager avec les pirates, ou encore les pirates qui ont gravement enfreint le code des boucaniers, sont attachés à ce rocher jusqu'à ce que la marée monte et qu'ils se noient, se fassent graduellement grignoter par les requins et autres prédateurs, ou bien que leur langue se soit assez déliée ou que leur bourreau estime que la punition est suffisante et les libère.



Elok Jaharwon

Laskilar

Zaroum Al-Saryak

3. Les quartiers des officiers à terre

Chacun des trois capitaines possède l'usage exclusif de l'une de ces chambres. En pratique, les capitaines les utilisent rarement, car ils préfèrent le confort et la sécurité de leur cabine sur leur navire. Ils utilisent généralement ces quartiers comme une récompense pour les membres d'équipages qui se sont distingués au cours du voyage le plus récent, ce qui a pour conséquence que les pièces sont généralement en pagaille et malodorantes.

4. L'entrepôt

Les trois capitaines stockent leur butin dans cet entrepôt commun. La double porte est verrouillée à l'aide d'un cadenas de fer dont ils sont les seuls à posséder la clef. Il peut être crocheté par un personnage qui utilise des outils de voleurs et réussit un test de Dextérité DD 20.

> Au sud de cette pièce, une balustrade fortifiée surplombe l'ancrage. La plateforme de bois avance sur l'eau, soutenue par des piliers. Une grue y a été installée et permet le transport de la cargaison depuis les bateaux jusqu'à l'entrepôt. Le mur du fond de l'entrepôt, grossièrement taillé dans la roche, est hérissé de dizaines de lames rouillées : de vieilles épées longues, épées courtes et rapières, des cimeterres et des dagues.

Au milieu des lames plantées dans les murs se trouvent dix **épées volantes** qui se détachent du mur et attaquent quiconque touche au trésor qui se trouve dans la pièce (voir la section « Le trésor » ci-dessous). Les lames animées n'attaquent pas les individus qui portent un cache-œil et elles ne s'animent pas non plus quand une créature portant un cache-œil touche au trésor.

Le trésor. Dans l'entrepôt se trouve un trésor réparti dans de nombreux coffres, sacs, caisses scellées et tonneaux. Le butin consiste en 6 400 pc, 2 500 pa, 300 po, 60 pp, dix bracelets en or (25 po chacun), un gobelet d'électrum (25 po) et deux *parchemins magiques* (*déblocage* et *la petite hutte de Léomund*) dans des tubes de bois scellés.

5. La cage

Les prisonniers sont détenus dans cette grande cage crasseuse jusqu'à ce que leur rançon ait été payée ou qu'ils soient vendus comme esclaves. Le sol de la pièce est parfois balayé par les vagues quand la marée est haute ou la mer agitée, trempant tous les prisonniers et laissant des flaques sur le sol. Les barreaux de la cage sont en troncs de palmiers maintenus en place par de solides chevilles qui doivent être retirées à coups de marteau avant de pouvoir soulever les troncs assez haut pour laisser passer une créature de taille Moyenne ou Petite. Toute tentative d'évasion est dangereuse pour trois raisons. D'abord, les pirates de garde en haut de la tour de guet (zone 6) gardent un œil sur la cage. Ensuite, 1d4+1 **requins des récifs** tournent dans les eaux que surplombe la cage. Enfin, s'échapper signifie fuir dans la jungle, qui est encore plus dangereuse que les pirates.

C'est à vous de décider si des prisonniers se trouvent dans la cage quand les aventuriers arrivent à l'ancrage de Jahaka. Cela dit, elle est rarement vide. La cage peut abriter non seulement des marins et des marchands, mais également des Ménestrels, des Zhentarims ou d'autres aventuriers. Les aventuriers emprisonnés ici sont peut-être des membres de la Society of Stalwart Adventurers, un groupe originaire de Cormyr dont l'objectif est de cartographier des lieux inexplorés et de retrouver des artefacts perdus. Si les aventuriers n'ont pas encore rencontré Artus Cimber et Chair-à-dragon, ceux-ci ont des

Les pirates de l'ancrage de Jahaka

Trois bateaux pirates ont fait de l'ancrage de Jahaka leur base. Les capitaines ont forgé une fragile alliance et ils ont passé un accord avec Liara Portyr de Fort Beluarian. Si nécessaire, vous pouvez utiliser le plan du pont de navire présenté dans l'Annexe C du *Dungeon Master's Guide* pour représenter la configuration de chaque bateau pirate. Vous trouverez ci-dessous une description de l'équipage de chaque vaisseau.

Le Croc-de-dragon

Le capitaine Elok Jaharwon (humain chultais (m) **sanglier-garou**, NM), n'a aucune patience et encore moins de sens de l'humour. Jusqu'à l'an dernier, il était le second du *Croc-de-dragon*, mais il a organisé une mutinerie au terme de laquelle le précédent capitaine a été jeté par-dessus bord. Les autres capitaines sont encore en train de s'habituer à leur rustre camarade, qui semble bien décidé à se proclamer roi des pirates une fois qu'il aura éliminé tous les obstacles qui se trouvent sur son chemin.

Elok veut arrêter d'envoyer un pourcentage des profits des pirates à Fort Beluarian, ce qui mettrait un terme à leur alliance avec Liara Portyr et les pirates auraient probablement plus à y perdre qu'à y gagner : certes, ils conserveraient une plus grosse part de leur profit, mais leurs prises seraient également moins nombreuses et plus risquées. Les autres capitaines voient clairement les inconvénients de cette stratégie, mais Jaharwon a un nombre de partisans grandissant parmi les pirates des trois équipages.

L'équipage du *Croc-de-dragon* est composé d'une seconde appelée Kalita la Folle (humain chultaise (f) **espion**, LM), de quinze **bandits** chultais, de trois **malfrats** chultais et d'une « sorcière des mers » nommée Œil-des-profondeurs (humain calishite (f) **druide**, N).

L'Œil d'émeraude

Zaroum Al-Saryak (humain calishite (m), **capitaine bandit**, LM), le capitaine à l'esprit calculateur de l'*Œil d'émeraude*, a une faiblesse pour les gemmes. Son manteau en est couvert (750 po) et la poignée du cimeterre qu'il porte passé en travers de sa ceinture est sertie de gemmes (1 250 po). Certaines cabines de son bateau sont décorées comme les pièces du palais d'un pasha calishite. Al-Saryak a également la réputation de trancher la tête de ceux qui ont eu le malheur de le mécontenter et de les suspendre à la sirène qui est la figure de proue de son navire. Une blessure reçue dans sa jeunesse lui a coûté son œil gauche et lui a laissé une cicatrice en forme de croix sur le visage. Le capitaine utilise son orbite vide comme réceptacle d'une gemme magique qui lui permet de discerner des chemins fantomatiques qui mènent à des trésors. Il est le seul pour qui la gemme fonctionne. C'est également Zaroum Al-Saryak qui possède la *pierre messagère* jumelle de celle de Liara Portyr (voir la section « Fort Beluarian », page 62).

L'équipage de l'*Œil d'émeraude* est composé d'un second appelé Voltan (humain calishite (m) **berserker**, CM), de douze **bandits** calishites, de deux **malfrats** calishite et de cinq **guerriers tribaux** chultais.

La Stirge

Le capitaine Laskilar (humain téthyrien (m) **capitaine bandit** portant une *cape de prestidigitateur*, NM) est un pirate extravagant et désinvolte. Il a perdu goût à la chasse des navires marchands, et s'est lassé d'entendre leurs capitaines pleurer la perte de leurs profits et le sang versé. Il préférerait partir à la recherche de trésors perdus et d'objets magiques, non en explorant des ruines et des tombes, mais plutôt en poursuivant des aventuriers à travers les jungles et les océans pour leur voler leurs trésors durement acquis. Son navire, la *Stirge*, accueille un équipage de ruffians et d'assassins qui n'a pas peur de se salir les mains pour accomplir ses ordres. Laskilar est en contact avec de nombreux riches notables à Port Nyanzaru et dans des ports plus distants, qui sont prêts à le récompenser royalement en échange de certains de ses précieux biens mal acquis.

L'équipage de la *Stirge* est composé d'un second appelé Talon (demi-orc **gladiateur**, NM), douze **bandits** chultais et téthyriens, six **malfrats** chultais et un prêtre des mers fou appelé Caldos Hellingskorn (humain illuskien (m), **ecclésiastique** d'Umberlie, CM).

chances de se trouver dans les environs de l'ancrage, en train de comploter pour libérer les prisonniers. En tant qu'ancien membre de la Société des vaillants aventuriers, Artus a toutes les raisons d'aider un autre membre de la société en danger.

6. La tour de guet

Cette tour délabrée culmine à 9 mètres de la terre ferme. Son sommet est ceint d'un parapet crénelé qui confère un abri partiel aux défenseurs. Une baliste est montée sur la tour. Elle peut être utilisée contre les navires qui pénétreraient de manière importune dans l'ancrage, mais elle est essentiellement utilisée contre les grands reptiles menaçant la palissade qui donne sur la jungle (zone 1). Deux pirates (**bandits**) sont en permanence postés en haut de la tour et, si la cloche de laiton est sonnée, de nombreux pirates viennent en renfort depuis la Cale de Bosco (zone 6A). Un escalier en colimaçon taillé dans un proche pilier de pierre permet d'accéder à la Cale de Bosco.

6A. La Cale de Bosco

Ce bâtiment a été construit à partir de la coque d'un navire capturé qui était trop lent pour être utilisé pour la piraterie, mais qui avait une inestimable qualité : son étanchéité. Les pirates l'ont donc traîné sur la plage, désossé et retourné pour le reconvertir en habitat. Cette construction est maintenant appelée la Cale de Bosco, un ersatz de taverne où les pirates de l'ancrage de Jahaka qui ne sont pas en service peuvent se relaxer, boire et manger. La pièce est équipée de bancs, de tabourets et de quelques tables reposant sur un sol de sable. Il se dégage de la pièce des relents de bière renversée, de vieille nourriture et de tabac froid.

Le propriétaire est Bosco Dague-en-main (humain (m) **malfrat** portant un *anneau d'influence animale*, NM), ainsi nommé car il ne serre jamais la main de personne sans que sa seconde main ne repose, menaçante, sur le manche de la dague constamment passée en travers de sa ceinture. Bosco possède un **deinonychus** (voir l'Annexe D) à moitié apprivoisé qu'il contrôle à l'aide de son anneau magique et qui lui sert d'animal de garde. Les pirates ont surnommé le dinosaure Moignons, car c'est tout ce qui reste de la main des idiots qui ont laissé leurs doigts traîner à proximité de sa gueule.

À toute heure du jour ou de la nuit, 2d6 pirates (**bandits**) font la fête dans la Cale de Bosco. 1d6 pirates supplémentaires dorment, épuisés, sur les tables ou sur le sol.

6B. La cuisine

Les clients de Bosco ne sont pas de fins gastronomes. C'est dans cette pièce que la nourriture rustique que le patron propose est préparée : du requin bouilli, du serpent rôti et d'autres délices de la jungle. Quand les restes ont tourné au point que les pirates refusent de les manger, ils sont soit donnés aux captifs qui se trouvent dans la cage (zone 5), soit au deinonychus. La porte de la cuisine est toujours fermée afin d'empêcher Moignons d'aller piller les réserves de nourriture.

6C. La cabine de Bosco

La chambre de Bosco contient un hamac, un coffre verrouillé contenant des vêtements et des bibelots, quelques livres victimes de l'humidité et un tas de roseaux sur lequel Moignons dort. Bosco porte sur lui la clef du coffre. Cela dit, la serrure peut être crochetée à l'aide d'outils de voleur et d'un test de Dextérité DD 15.

Le trésor. Le coffre est doté d'un double fond qui peut être découvert par un personnage qui réussit un test de Sagesse (Perception) DD 12. Le compartiment contient 58 po, 140 pa, une *potion de respiration aquatique* et trois cache-œil noirs. (Les capitaines pirates portent ces cache-œil quand ils vont ponctionner le trésor dans la zone 4).

Ataaz Kahakla

Ce canyon appelé Ataaz Kahakla (la « Gorge de la mort ») est une source d'émerveillement pour quiconque le contemple. Ses murailles abruptes, dont la hauteur varie entre 15 et 60 mètres est en effet bordée de rangées de coraux. Ceux-ci sont tous morts, mais ils ont conservé leurs couleurs d'arc-en-ciel et donnent au canyon une atmosphère digne d'un paysage sous-marin. Au milieu des coraux se trouvent des squelettes intacts de plésiosaures, de requins géants et d'autres créatures marines.

Ataaz Muhahah

Ataaz Muhahah, ou la « Gorge rieuse », est représentée sur la carte 2.3. Il s'agit d'un gouffre béant traversé par un ancien pont de pierre appelé le pont des Singes. La structure tient son nom des nombreux singes perchés sur sa façade ou suspendus par la queue sous le tablier du pont. Le pont n'accueille pas que des singes vivants, il est également décoré de nombreuses et anciennes statues de singes. Le temps n'a pas été clément avec ces dernières, mais malgré cela, la qualité de leur exécution ne fait aucun doute.
Les singes vivants passent leur temps à crier et piailler entre eux et la gorge résonne de leur raffut. Par moments, l'écho de cette cacophonie prend le dessus sur les bruits qui en sont à l'origine et semble émaner de la gorge comme un grand rire hautain et moqueur. Les singes se figent alors, terrifiés, et gardent le silence pendant plusieurs minutes, jusqu'à ce que le « rire » cesse, et ils reprennent alors leurs piaillements.

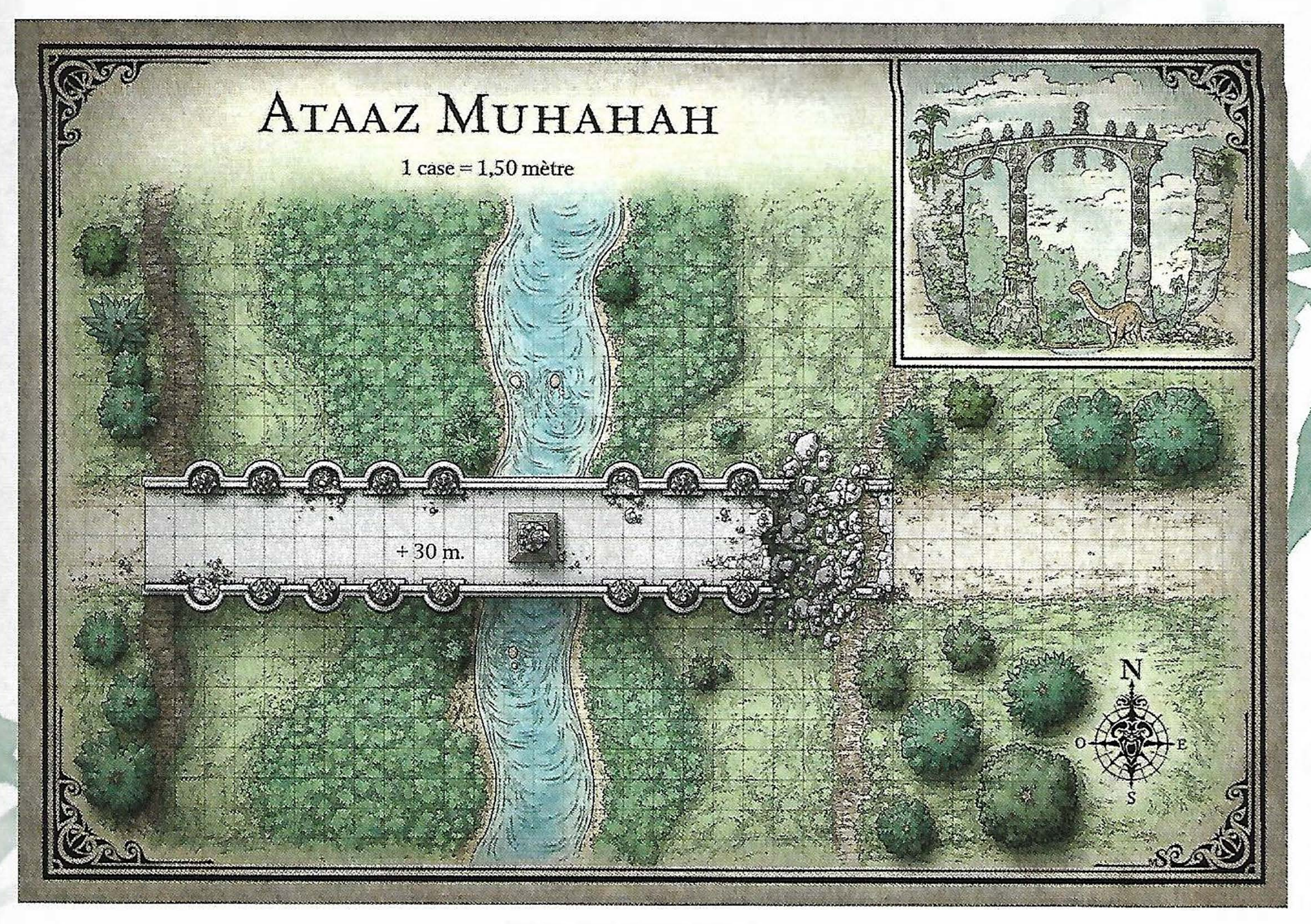
Le tablier et les piliers de pont sont décorés de symboles labyrinthiques. Tous les Chultais et la plupart des guides savent que les labyrinthes et la traversée de ceux-ci sont associés à l'ancien culte d'Ubtao. Un personnage qui réussit un test d'Intelligence (Religion) DD 20 peut également se souvenir de cette information.

L'autel d'Ubtao

Un autel de pierre se trouve au centre du pont. Il s'agit d'une imposante statue représentant un guerrier chultais arborant un masque de guerre et accroupi comme une panthère sur le point de bondir. Comme les statues de singe qui ornent le pont, il s'agit d'une représentation d'un style bien particulier. Des gemmes brillent dans ses orbites.

Un squelette humain, dont plusieurs os sont manifestement brisés, est étendu aux pieds de la statue. Il est cependant impossible de dire si ces blessures lui ont été infligées de son vivant ou par les charognards après sa mort.

La statue est en réalité un **golem de pierre** créé pour défendre le pont contre d'anciens envahisseurs. Il s'en prend à quiconque tente de le profaner (notamment en tentant de récupérer les gemmes qui lui servent d'yeux, qui sont d'ailleurs purement décoratives et sans valeur aucune), endommage le pont ou passe devant l'autel sans faire preuve du respect dû à Ubtao. Ce dernier point consiste à poser un doigt au centre d'un des labyrinthes gravés sur le parapet du pont et en suivre de manière ininterrompue un chemin qui passe devant la statue. Les guides originaires du Chult savent qu'il faut accomplir ce rite. Les labyrinthes symboliques gravés là ne sont pas d'une grande complexité. La plus grande difficulté provient du lichen et de la mousse qui les couvre. Si ceux-ci sont retirés préalablement à l'aide d'un couteau ou d'un autre outil, il suffit de réussir un test d'Intelligence DD 5



Carte 2.3 : Ataaz Muhahah

pour suivre de manière adéquate le tracé d'un labyrinthe. Si les aventuriers n'ont pas retiré la mousse auparavant, le DD de ce test est de 10. Si la mousse est retirée à main nue, le golem interprète le geste comme si les aventuriers avaient accompli un tracé incorrect et il attaque. Suivre le tracé d'un labyrinthe avec le bout d'une dague ou d'un autre outil ne compte pas : il est nécessaire de le faire avec un doigt.

Si le golem en a l'opportunité pendant le combat, il pousse ses ennemis dans le précipice au-dessus duquel se trouve le pont. Le golem est si lourd qu'il est avantagé à ses tests de Force (Athlétisme) pour résister aux tentatives de le faire basculer lui-même dans le vide. Il ne poursuit pas ses ennemis qui ne se trouvent plus sur le pont sauf si ceux-ci continuent de l'agresser à l'aide d'attaques à distance ou de sorts.

Le squelette qui se trouve aux pieds de la statue est tout ce qui reste d'un explorateur humain tué par le golem. Son cadavre a depuis longtemps été nettoyé par les charognards.

La brèche

> Une partie du pont s'est effondrée et il se trouve traversé d'une faille de 6 mètres de large. La pierre qui se trouve de chaque côté semble instable et friable.

La brèche est large de 6 mètres et la plupart des aventuriers ne sont pas en mesure de la traverser grâce à un bond avec élan. La distance qui sépare le bord supérieur du bord inférieur de la brèche n'est cependant que de 4,50 mètres seulement, mais sauter du bord inférieur au rebord supérieur est l'équivalent d'un saut de 7,50 mètres. Ils peuvent tenter de faire leur saut depuis les restes croulants du parapet, qui réduisent la distance de 1,50 mètre supplémentaire, mais ils doivent alors faire un test de Dextérité (Acrobaties) DD 13. Sur un échec, la créature qui a sauté glisse et tombe dans la gorge (une chute de 30 mètres).

Les lianes

La partie inférieure du pont est couverte de centaines de plantes grimpantes. Les aventuriers peuvent traverser la gorge en empruntant ce chemin, suspendus au-dessus du vide, en se déplaçant à la force des bras de liane en liane, se balançant pour traverser la brèche. S'ils empruntent ce chemin, leur passage n'active pas le golem de pierre, mais ils doivent cependant réussir deux tests de caractéristiques : un test de Force (Athlétisme) ou de Dextérité (Acrobatie) DD 10 afin de pouvoir passer d'une liane à l'autre et traverser la brèche sans tomber ; un test de Sagesse (Dressage) DD 10 afin de faire la traversée sans créer la panique parmi les singes qui considèrent les lianes comme leur repaire. Si le test de Dressage d'un personnage échoue, il est attaqué par 1d4 **babouins**. Les animaux combattent normalement, mais le personnage qui est suspendu aux lianes est désavantagé à tous ses jets d'attaque et tests de caractéristiques pendant toute l'attaque.

Ataaz Yklwazi

Le fond de ce profond canyon volcanique est hérissé d'aiguilles de basaltes noires, qui forment une étrange forêt, capable de faire couler le sang des voyageurs imprudents qui effleurent les excroissances d'ébène, qui sont aussi aiguisées que les armes dont elles tirent le nom.

Ataaz Yklwazi (la « Gorge des lames ») fait office de vestibule menant à la vallée de l'Honneur perdu par le nord. La vallée se trouve sur le territoire de **tritons du feu** et ils la protègent en patrouillant dans la gorge et en tendant des embuscades à tout intrus qu'ils pensent pouvoir vaincre.

Une patrouille est généralement composée de quatre **guerriers tritons du feu** montés sur des **sauteurs géants** (voir l'Annexe D pour les profils de ces deux créatures).

La gorge est également le terrain de chasse favori d'un jeune **dragon rouge** femelle appelée Tzindelor et surnommée Amadou par ceux qui l'ont vue et lui ont survécu. Le terrain accidenté est parsemé des squelettes calcinés de ses victimes. Si les PJ prennent le temps de faire un repos long dans la gorge, ils se trouvent confrontés au dragon à la fin de leur repos. Pour en savoir plus sur Amadou, rendez-vous à la section consacrée à la « mine du Cœur de vouivre », page 76.

Baie de Jahaka

Les bateaux pirates qui vont et viennent de l'ancrage de Jahaka doivent passer par cette baie. Le fleuve Tath se divise en multitudes de cascades avant de se déverser dans la baie de Jahaka, et ces nombreuses chutes d'eau sont à l'origine d'une brume permanente qui se répand dans toute la baie. Il ne s'agit pas d'une brume particulièrement épaisse mais, la distance aidant, son effet s'intensifie et la visibilité dans la baie est réduite à quelques kilomètres, sauf par les jours de grand vent. Malgré la brume, il est possible de voir les montagnes de la côte depuis n'importe quel endroit de la baie, cependant les détails plus petits (comme quelque chose de la taille d'un bateau ou plus petit) ne peuvent pas être discernés à plus de 3 à 4,50 kilomètres de distance. La baie mesurant 30 kilomètres de large sur 60 kilomètres de profondeur, elle représente une excellente cachette pour les pirates. Tout bateau qui s'aventure dans la baie sans savoir précisément où le chercher a très peu de chances de tomber par hasard sur l'ancrage de Jahaka.

Baie de la Tortue serpentine

Cette baie est d'une beauté incomparable. Malgré le ciel couvert de nuages de fumées et de cendres et parcourus d'éclairs, les plages de sable blanc, la forêt touffue, les récifs de corail aux couleurs vives et la faune multicolore en font une paisible retraite, loin des horreurs du Chult. Le rivage n'est pas sans dangers, mais même ceux-ci sont attrayants et sources d'émerveillement. Les palmiers troisfleurs, les attrape-hommes et les jacoulis sont monnaie courante, comme les féroces et agressives tortues serpentines géantes qui ont donné son nom à la baie. Reportez-vous à l'Annexe D pour plus d'informations sur ces créatures.

Des cyclopes vivant dans des cavernes surplombant la baie arpentent les rivages. Ces créatures simples ne sont pas fondamentalement hostiles, mais elles sont méfiantes et prudentes face à des étrangers et il suffit que ces derniers fassent preuve d'intentions malveillantes pour que les cyclopes passent de la prudence à l'hostilité. Les cyclopes sont des experts de la survie dans la baie de la Tortue serpentine, ce qui en fait des alliés précieux si les aventuriers arrivent à obtenir leur aide en échange de quelque chose dont ils ont envie. Les cyclopes ont toujours besoin d'outils en métal (les épées courtes font d'élégantes dagues) et ils s'extasient devant des bibelots magiques fantaisistes. En échange d'une somme rondelette, il est même possible d'engager des cyclopes comme porteurs, gardes ou guides pour une expédition se dirigeant vers le nord, dans l'immense jungle entre les pics de Flamme et la vallée de l'Effroi.

Le roi Toba

Une **tortue serpentine géante** (voir l'annexe D) de taille inhabituelle (120 points de vie) aime se faire dorer au soleil sur la plage pendant la journée. Les Chultais lui ont donné le surnom de roi Toba. Des résidus de magie de la Magepeste ont cristallisé des fragments de sa carapace, et cette magie l'avantage pour les jets de sauvegarde contre les sorts et les autres effets magiques.

Le trésor. Si la grande tortue est vaincue, soixante cristaux peuvent être détachés de sa carapace et revendus pour 10 po chacun.

Baie de Shilkou

Le volcan qui a détruit Shilkou est encore actif et crache de la lave qui s'écoule comme une brillante rivière écarlate dans la baie. L'eau chargée de soufre est toxique et a tué presque toute la faune et la flore de la baie et les rivages alentour sont également stériles. Il est possible de débarquer en sûreté sur les plages qui se trouvent à l'ouest de la baie, mais un bateau à voiles qui longe la côte à proximité de Shilkou court le risque de perdre ses voiles (et peut être bien plus) à cause des pierres brûlantes qui tombent parfois du ciel ou des nuages de cendres brûlantes qui dérivent dans la baie et parcourent quelques kilomètres au-dessus des eaux puantes avant d'y plonger et de s'y éteindre dans un grand sifflement.

Baie du Chult

Les bateaux qui se rendent ou partent de Port Nyanzaru ou des plages qui se trouvent à l'ouest de Fort Beluarian doivent traverser la baie du Chult. L'embouchure de la baie est surveillée par Aremag, un **dragon-tortue** dont un œil, aveugle, est d'un blanc laiteux et à auquel il manque une partie de sa carapace. Aremag exige des navires qui traversent la baie qu'ils y jettent une partie de leur trésor pour l'apaiser. Aremag récupère alors le butin et l'emmène dans son repaire, que personne n'a encore découvert.

Si les PJ entrent ou quittent la baie du Chult par bateau, Aremag fait son apparition :

> Devant le bateau, l'eau s'agite soudain et se met à bouillonner. Alors que le bateau est secoué par les vagues qui viennent s'écraser contre sa proue, des collines en dents de scie émergent de l'écume. L'eau ruisselle le long de grandes crevasses comme autant de rivières dévalant le flanc d'une montagne. En fin, l'île semble cesser de grandir, mais votre navire reste ballotté par les vagues comme une coquille de noix. Soudain, un énorme nuage de vapeur explose au milieu des vagues et, au milieu de la soudaine brume parcourue d'arcs-en-ciel, vous vous trouvez face à un immense bec et à un œil laiteux de la taille d'une barrique qui braque son regard aveugle dans votre direction. Alors que les eaux semblent se calmer, vous remarquez une quinzaine d'ailerons de requins en train de tourner autour de votre bateau.

Aremag commence de s'exprimer en draconique et, si personne ne répond, il passe à l'aquatique.

Tout le temps que dure la négociation, le dragon-tortue tourne lentement autour du navire. Au début, les aventuriers doivent circuler sur le bateau s'ils veulent continuer à faire face à la créature, mais le mouvement de cette dernière finit par créer un courant qui fait pivoter le sloop au même rythme qu'elle. À ce moment, il devrait être clair pour tout le monde que le dragon-tortue pourrait très facilement couler le navire.

Aremag demande un tribut en échange de l'autorisation de passer, mais il n'en précise pas le montant. Ceux qui se trouvent à bord doivent remplir un sac d'objets précieux sous le regard d'Aremag jusqu'à celui-ci soit satisfait de l'offrande. Aremag extorque un montant différent à chaque bateau en fonction de la valeur à laquelle il estime sa mar-



chandise et de son humeur du moment. Afin de déterminer la valeur minimum en pièces d'or qu'Aremag accepte, lancez 2d4 x 50 po. À chaque fois que quelqu'un lui montre un objet et le met dans le sac, le dragon-tortue rugit « Plus ! » jusqu'à ce que le total atteigne ou dépasse ce minimum. Si les PJ ne le prennent pas au sérieux ou font preuve de mauvaise volonté, par exemple en n'ajoutant que de petites pièces l'une après l'autre dans le sac, Aremag s'impatiente : il projette un nuage de vapeur au-dessus du bateau et frappe la coque de sa queue, forçant toute personne qui se trouve sur le pont à faire un jet de Force ou de Dextérité DD 15 pour éviter d'être projetée par-dessus bord. La baie est pleine de **requins de récif** et toute personne qui se trouve dans l'eau pendant plus de 3 rounds est attaquée par 1d4 requins.

Il est cependant possible de négocier avec Aremag. Grâce à un test de Charisme (Persuasion) DD 15, un personnage peut convaincre Aremag que les passagers n'ont plus aucune richesse à lui donner, mais seulement si le sac contient déjà au moins l'équivalent de 50 po. Seul un personnage peut faire ce test. Les autres peuvent l'aider s'ils ont contribué à son argumentation en faisant appel à la pitié d'Aremag de manière convaincante. Le test est fait avec un désavantage si le sac contient moins de l'équivalent de 100 po et avec un avantage s'il contient l'équivalent de 150 po ou plus. À chaque fois que ce test est tenté et qu'il échoue, Aremag réagit comme décrit plus haut, comme si les PJ ajoutaient les pièces d'or une à une dans le sac.

Quand il estime que l'offrande est suffisante, Aremag réclame aux PJ : « Lancez-le-moi ! ». Le sac peut être lancé sur le dos d'Aremag, dans sa bouche ou directement dans l'eau. Le dragon-tortue disparaît alors dans les eaux sans un mot de plus, laissant une nouvelle fois le navire tanguer et rouler au milieu des flots jusqu'à ce que les eaux se calmes. Les PJ peuvent voir l'énorme disque de sa carapace disparaître progressivement dans les sombres profondeurs de la baie.

Baie du Refuge

La baie du Refuge a la réputation d'être un lieu relativement sûr pour débarquer. Ses plages de sable blanc qui s'étendent aussi loin que porte le regard tout au long de la baie ont ainsi accueilli les premiers pas de nombreuses expéditions. Une ville chultaise appelée Ishau se trouvait autrefois à l'entrée de la baie, mais ses fondations ont été englouties par la mer pendant la Magepeste. Les bâtiments de la ville sont toujours essentiellement intacts, mais ils se trouvent maintenant engloutis à plus d'un kilomètre et demi de la terre ferme et seuls les requins, les plésiosaures et les guenaudes aquatiques parcourent encore les rues de la cité.

Bassin des Aldanis

Les fleuves Soshenastre et Tath prennent leur source dans ce bassin marécageux, qui est très apprécié des dinosaures et de nuées d'insectes hématophages. Le marécage est ceint de hauts plateaux et d'épais murs végétaux.

Le bassin tient son nom des Aldanis, une race d'hommes-homards (voir l'Annexe D). De nombreux Chultais ont entendu des contes mettant en scène les étranges hommes-homards vivant dans les rivières et lacs de leur contrée. Aucun témoin fiable n'a vu d'Aldani depuis des décennies et les Chultais pensent qu'ils ont péri. En réalité, les hommes-homards se sont réfugiés à l'abri dans les lacs qui se trouvent dans ce bassin et ils y vivent cachés depuis un siècle.

Quand le ciel est dégagé, il est possible d'apercevoir le Cœur d'Ubato en train de flotter au-dessus du marécage depuis une distance de 75 kilomètres (lancez 1d4 chaque jour pour déterminer à travers combien d'hexagones il est visible à travers la brume et l'air rendu trouble par la chaleur). Rendez-vous à la section « Le Cœur d'Ubtao » page 53 pour en savoir plus sur ce lieu.

Camp Vengeance

> Vous voyez à travers le feuillage une grossière palissade de troncs d'arbres : il s'agit d'un camp abritant de nombreuses tentes, protégé par des tours de guet et entouré d'une tranchée hérissée de pieux aiguisés. Un grand corps de garde protège l'entrée du camp et fait face à la rivière, sur la rive de laquelle quatre barques sont attachées à un piquet de bois.
>
> Tout autour du fort se trouvent des tas carbonisés de cadavres humains et de carcasses d'animaux dépecés et couverts de masses grouillantes de mouches.

Les cadavres qui entourent le camp (carte 2.4) sont les restes des animaux et des morts-vivants qui ont attaqué le camp. Les habitants du camp ont récupéré une partie de la viande des dinosaures et des autres animaux morts et ont laissé le reste pourrir.

Une poignée de guerriers de l'Ordre du Gantelet a réussi à échapper au massacre perpétré par les morts-vivants à Camp Vertu en fuyant par le fleuve Soshenastre jusqu'au Bassin des Aldanis. Ils n'ont cessé de fuir qu'au bout de trois jours et se sont terrés à cet endroit. Port Nyanzaru a fini par avoir vent de leur situation, ce qui leur a permis de recevoir des renforts. Ce qui était à l'origine un camp de fortune a été transformé en une base fortifiée bien plus apte à résister aux attaques que ne l'était Camp Vertu.

Le camp n'est pas pour autant un endroit le plus approprié d'un point de vue sanitaire. En effet, il est victime des vapeurs malsaines et des nuages d'insectes provenant du Bassin des Aldanis, qui se trouve à quelques kilomètres au sud, et les chevaliers stationnés ici sont malades et épuisés par leurs incessantes luttes contre les carnivores de la jungle le jour et les horreurs mortes-vivantes la nuit.

Le templier en charge du camp est un adorateur dévoué à Tyr nommé Niles Brise-les-os (humain chondathien (m) **noble**, LB). Il s'agit d'un homme qui veut incarner tout ce que l'Ordre du Gantelet représente, mais qui n'est pas du tout préparé à commander un avant-poste comme Camp Vengeance. En plus du commandant Brise-les-os, la garnison compte cinquante-huit autres personnes en temps normal. Cela dit, le nombre de guerriers valides est généralement moindre à cause des malades. Brise-les-os a deux capitaines : Ord Barbe-de-feu (nain d'or (m) **vétéran**, LB) et Perne Salhana (humain thétyrien (f) **vétéran**, LB). Ils ont sous leurs ordres une force de huit **vétérans** et vingt-quatre **gardes**. Il faut y ajouter un corps religieux de six **acolytes** menés par Sœur Cyas (humain chondathien (f) **ecclésiastique** de Heaume). Techniquement, les templiers religieux font partie des combattants mais, en pratique, ils passent le plus clair de leur temps à soigner les blessés et les malades. Enfin, le fort bénéficie de l'aide d'un groupe disparate de chasseurs et d'éclaireurs chultais composé de quinze **guerriers tribaux** dirigés par Lorsa Bilwatal (humain chultais (f) **éclaireur**, CN) et Wulf Rygor (demi-elfe (m) **éclaireur**, CB), un ami de longue date de Niles Brise-les-os.

1. Les bateaux

Bien que la nourriture du camp soit essentiellement le fruit de la chasse, il est entièrement dépendant des barques et canoës qui naviguent sur le fleuve Soshenastre pour tout ce qui concerne les renforts de soldats et l'approvisionnement en armures, armes, flèches et carreaux, médicaments, tentes, paillasses, chaussures, vêtements et presque tout le reste. Après le désastre de Camp Vertu, le commandant Brise-les-os aimerait avoir toujours assez de bateaux disponibles pour que la majorité, et idéalement l'ensemble de la garnison, puisse se mettre en sûreté si jamais le camp se trouvait envahi. C'est rarement le cas.

2. Le corps de garde

Le camp est ceint d'une tranchée profonde de 6 mètres qui a été garnie de pieux effilés et qui a été creusée devant une solide palissade de rondins de 3,60 mètres de haut. La tranchée étant constamment envahie d'eau boueuse, ce qui empêche d'évaluer sa profondeur réelle. Les pieux sont trop gros pour être d'une véritable utilité contre les morts-vivants, mais ils sont efficaces contre les animaux de Grande et de Très Grande taille. Le corps de garde est assez robuste pour résister à la charge d'un tricératops et ses portes ne sont jamais ouvertes sans l'ordre exprès de l'un des trois officiers en charge du camp.

Le corps de garde en tant que tel surplombe le portail d'accès au camp, qui forme son rez-de-chaussée. Son étage sert d'armurerie (toutes les armes et armures surnuméraires qui se trouvent dans le camp sont stockées ici, dans la mesure où il s'agit d'un des rares endroits constamment au sec). Son toit est une plateforme entourée d'un parapet qui confère un abri important aux créatures qui se trouvent là contre toutes les attaques venant du sol. Deux **gardes** sont stationnés sur le toit du corps de garde jour et nuit.

La manière dont les fortifications ont été conçues empêche la bonne évacuation de l'eau dans le camp et celui-ci se trouve en permanence couvert de flaques d'eau et de boue qui monte jusqu'aux chevilles, ce qui en fait un terrain dans lequel les moustiques et autres vermines prospèrent.

3. Les tours de garde

La plateforme d'observation de chaque tour de garde surplombe la palissade et est ceinte d'un parapet qui confère un abri important aux créatures qui s'y trouvent. Ces tours de garde possèdent un niveau inférieur dont le plancher surélevé se trouve à quelques dizaines de centimètres du sol et qui est isolé par de minces planches de bois et de la toile afin d'en faire un espace de vie relativement sec. Lorsa Bilwatal, Wulf Rygor et leur troupe d'éclaireurs chultais sont logés dans ces cantonnements.

En théorie, chaque tour de garde est occupée par deux **gardes** de jour comme de nuit, mais étant donné le manque de personnel, ce poste est généralement occupé par un garde ou par des chevaliers qui sont obligés de prendre la relève.

4. L'enclos

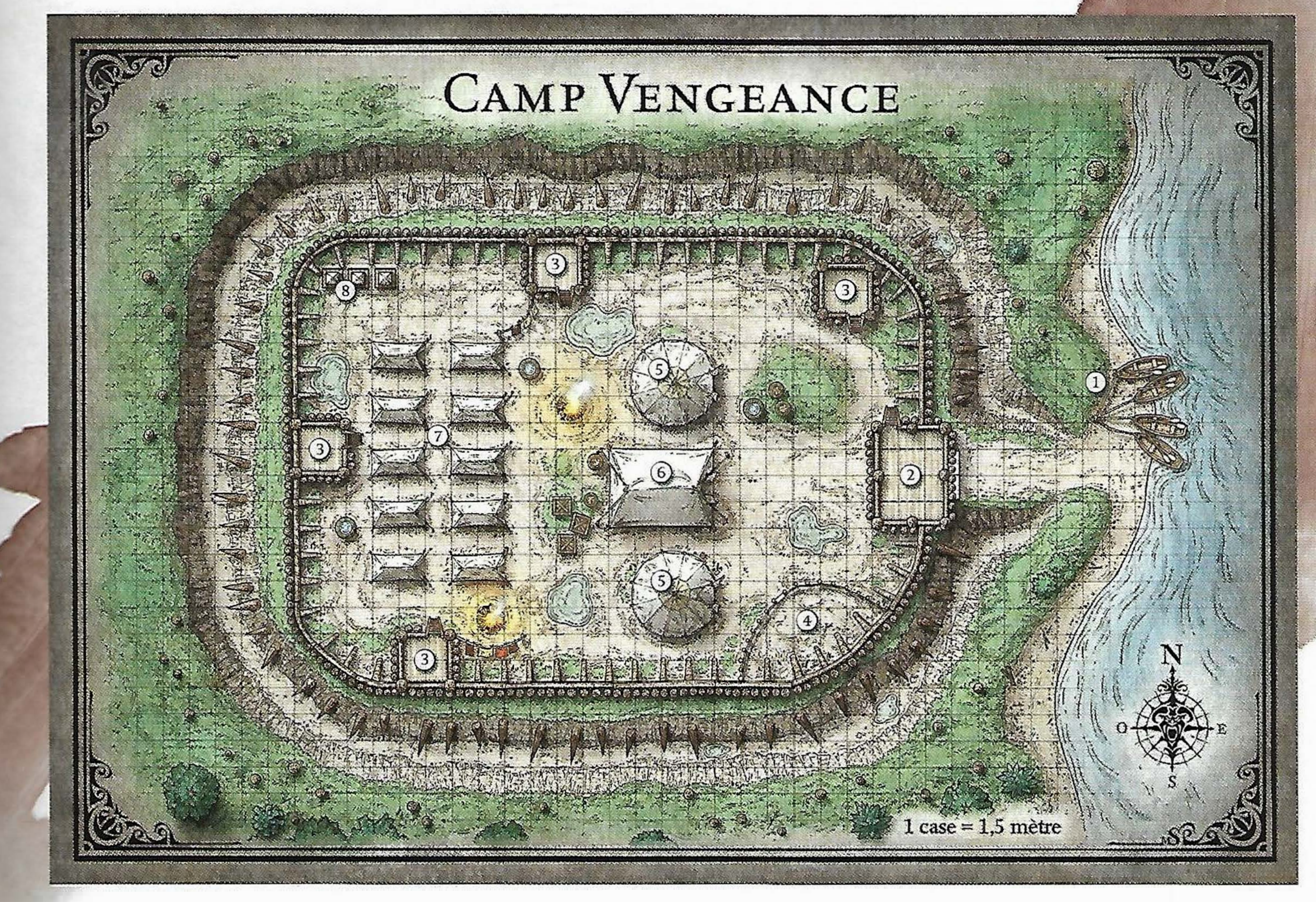
Les chevaliers ont construit cet enclos pour y abriter des cochons, mais le camp s'est révélé trop insalubre et ils sont tous morts. Le bétail actuel se limite à quatre **chèvres** malades.

5. Les tentes de l'hôpital de campagne

Ces tentes sont pleines de soldats de l'Ordre malades ou mourants. À n'importe quel moment, chaque tente abrite 2d6 patients souffrant de tout un éventail de maladies. Les acolytes qui prennent soin des malades sont eux-mêmes malades et épuisés et leur magie s'en ressent. Ils savent apprécier à sa juste valeur toute aide que leur apporteront les aventuriers, surtout s'ils leur donnent des *potions de soins*. Si les aventuriers apportent une aide médicale substantielle, Sœur Cyas les défendra bec et ongles face aux exigences excessives du commandant Brise-les-os.

6. La tente du commandant

Le commandant Brise-les-os est un stratège compétent quand la guerre qu'il mène implique de former des lignes



Carte 2.4 : Camp Vengeance

de combattants, d'agiter des bannières, de faire sonner les trompettes et d'organiser l'approvisionnement des troupes, mais ce conflit tout en escarmouches pendant que les troupes progressent difficilement à travers la jungle le déconcerte et le frustre plus qu'autre chose. Il passe le plus clair de son temps enfermé dans sa tente à étudier des cartes peu précises de la région et passer en revue la liste des ressources du camp. Ses deux subordonnés immédiats, Ord Barbe-de-feu et Perne Salhana, s'efforcent quant à eux de diriger le camp au mieux afin de compenser le manque d'efficacité de Brise-les-os.

Le commandant Brise-les-os a deux problèmes immédiats. Si les aventuriers sont arrivés par bateau, il veut qu'ils transportent des messages et sept soldats malades jusqu'à Port Nyanzaru. Les soldats ont la fièvre du singe fou, la tremblote ou des sangsues gutturales (voir la section « Les maladies », page 40). Si les aventuriers sont arrivés à pied, Brise-les-os insiste pour qu'ils mènent un détachement de soldats (quatre **gardes** et quatre **guerriers tribaux**) pour une patrouille de deux semaines dans la direction d'où ils viennent. Leurs ordres sont de détruire tous les morts-vivants qu'ils croisent. Si les aventuriers refusent l'une ou l'autre de ces requêtes, Brise-les-os ordonne qu'ils soient arrêtés et enfermés pieds et poings liés dans des tours de garde différentes, en attendant d'être jugés pour insubordination pendant une urgence à caractère militaire. S'ils sont jugés coupables, ils seront condamnés à être dépouillés de tout leur équipement et à être attachés à un arbre de la forêt, à la merci des carnivores et des morts-vivants.

Des aventuriers assez puissants sont susceptibles de sortir vainqueurs d'une confrontation contre l'ensemble de la garnison mais, si c'est le cas, ils seront considérés comme des ennemis de l'Ordre dans tout le Chult (et potentiellement dans le reste des Royaumes). Si les aventuriers escortent Undril Défense-d'argent jusqu'au camp et obtiennent son respect voir la section « Les quêtes secondaires », page 16), elle intercédera en leur faveur et persuadera le commandant de les libérer. Sinon, afin d'éviter le jugement de Brise-les-os, ils devront réussir à convaincre Ord et Perne de leur bonne foi à l'aide d'arguments pertinents. Les deux lieutenants sont chacun susceptibles de se laisser convaincre grâce à un test de Charisme (Persuasion) DD 15, mais seulement si le personnage qui fait le test a des arguments convaincants permettant de justifier leur clémence.

7. Les tentes des soldats

Chaque tente est prévue pour accueillir quatre personnes dans un confort raisonnable. Leur sol en rondin permet d'éviter aux occupants de patauger dans la boue et elles disposent d'un matelas en tissu rempli de roseaux. Cependant, cet équipement n'est pas adapté à un séjour prolongé au Chult. La toile est couverte de moisissure et de champignons, l'humidité remonte par les interstices du sol et les matelas sont infestés de vermines.

8. Les latrines

N'importe où ailleurs qu'au Chult, ces latrines seraient parfaitement adaptées. Ici, les pluies quotidiennes font déborder les fosses, dont le contenu se répand dans le camp. Comme si cela ne suffisait pas, les constructions de bois s'enfoncent dans le sol boueux qui entoure les fosses et elles menacent de s'effondrer à tout moment. Dans la mesure du possible, les soldats évitent donc les latrines et leur préfèrent la jungle alentour (s'ils peuvent se porter volontaire pour des tâches hors du camp) ou se soulagent par-dessus la palissade. Chacune de ces options est plus sûre et plus saine que les latrines.

Camp Vertu

> Vous arrivez à un camp abandonné et dévasté au bord d'une rivière. Les tentes en lambeaux sont couvertes de moisissures et toutes les structures plus permanentes ont été brûlées. Deux barques intactes sont attachées à un petit ponton.
>
> Au nord du camp se trouve une butte sur laquelle se dresse une statue de pierre de 24 mètres de haut qui représente un homme avec un crocodile sur le dos. Entre les pieds de la statue se trouve l'entrée d'un tunnel sombre. À gauche de la statue, dans un enclos de fortune, un oiseau paniqué tourne en rond. Il n'y a aucun autre signe de vie.

Quand l'Ordre du Gantelet a décidé de déclarer la guerre aux morts-vivants du Chult, ses membres ont installé leur camp principal (carte 2.5) devant un ancien sanctuaire chultais appelé par les guides locaux la Maison de l'homme et du crocodile. Le sanctuaire n'était pas la raison originelle de la venue de l'Ordre, mais il était cependant l'objet d'une intense curiosité. Bien qu'il soit en ruine, les pièges qu'il contient sont encore actifs et ils ont empêché les membres de l'Ordre d'atteindre le cœur du sanctuaire.

Les visiteurs, faisant preuve d'un excès de confiance dans leurs compétences martiales, ne prirent pas la peine d'ériger des défenses autour du camp. L'étendue de leur erreur leur fut démontrée de manière tragique il y a deux mois, quand des centaines de morts-vivants envahirent soudain le camp. Seule une poignée de guerriers réussit à échapper au massacre. Il ne reste aucun corps dans le camp, car ceux-ci ont été soit enterrés par une seconde expédition de templiers (qui se trouvent maintenant à Camp Vengeance), soit traînés dans la jungle par des charognards.

Quand les aventuriers arrivent au camp, celui-ci est surveillé par un groupe de gobelins batiris, qui sont au nombre de deux **gobelins** par personnage. À la tête du groupe se trouve un **chef gobelin** appelé Yokka. Les gobelins portent des masques de bois et ils se dissimulent dans la verdure au nord du camp. Ils croient que le sanctuaire est maudit et ils restent donc à distance de celui-ci. Cependant, Yokka a eu une vision qui lui a révélé la présence d'un trésor dans le sanctuaire, qui pourrait améliorer son statut dans sa tribu. Accompagné de ses guerriers, il a donc passé la dernière dizaine de jours à tenter de trouver le courage d'affronter les pièges du sanctuaire. L'arrivée d'aventuriers est pour lui une opportunité en or. S'ils arrivent à passer outre les pièges, il n'aura qu'à s'emparer du trésor une fois qu'ils émergeront du sanctuaire et, si les pièges ont raison d'eux, ils auront au moins contribué à affaiblir les défenses du lieu.

Le groupe de Yokka joue des tours aux aventuriers sans révéler leur présence jusqu'au dernier moment. Par exemple, si les gardes ne surveillent pas les bateaux du groupe, les gobelins les volent ou percent des trous dans leur fond. Si tous les membres du groupe pénètrent dans le sanctuaire, les gobelins se placent en embuscade à la sortie de celui-ci. Si tous leurs plans échouent, ils utilisent des cors et des cris d'animaux pour attirer l'attention des morts-vivants (1d8 **zombis** et 1d8 **squelettes**) ou des animaux agressifs (un **allosaure** affamé et 1d4+1 **becs de hache**) qui se trouvent à proximité.

1. Les tentes des officiers

Les templiers de l'Ordre du Gantelet qui sont venus inspecter les lieux après le désastre ont récupéré tous les objets de valeur de ces tentes. Un personnage qui fouille ces tentes à 1 chance sur 6 de déranger un **serpent venimeux**.

2. Les tentes des soldats

Toutes les tentes ont été détruites d'une manière ou d'une autre. La majorité a été déchiquetée par des griffes ou des armes pendant le combat et l'humidité et la moisissure de la jungle ont achevé de dégrader le tissu jusqu'à ce qu'il soit sur le point de se désintégrer.

3. Le sanctuaire calciné

Au cours de la bataille, des lampes renversées ont mis le feu au sanctuaire des templiers en cours de construction et aux matériaux destinés à bâtir une caserne permanente.

Le trésor. Un symbole sacré de Torm en argent (25 po) qui a visiblement échappé aux inspections pend au bout d'une lanière de cuir, accrochée à une cheville qui dépasse d'un des murs du sanctuaire.

4. L'enclos

Cet enclos était utilisé par les templiers pour garder des porcs destinés à la consommation. Il a été vidé de son bétail depuis longtemps, mais un jeune **bec de hache** avec 6 points de vie et incapable de se battre convenablement (0 PX) a réussi à y pénétrer et il s'y trouve maintenant pris au piège. Si les aventuriers le laissent tranquille ou le libèrent, il ne leur cause pas de problèmes. Par contre, s'ils l'attaquent ou s'amusent à l'embêter, ses cris attirent 5 **becs de hache** adultes qui déboulent de la jungle à grand bruit 2 rounds plus tard, prêts à attaquer quiconque se trouve sur leur chemin.

5. Les latrines

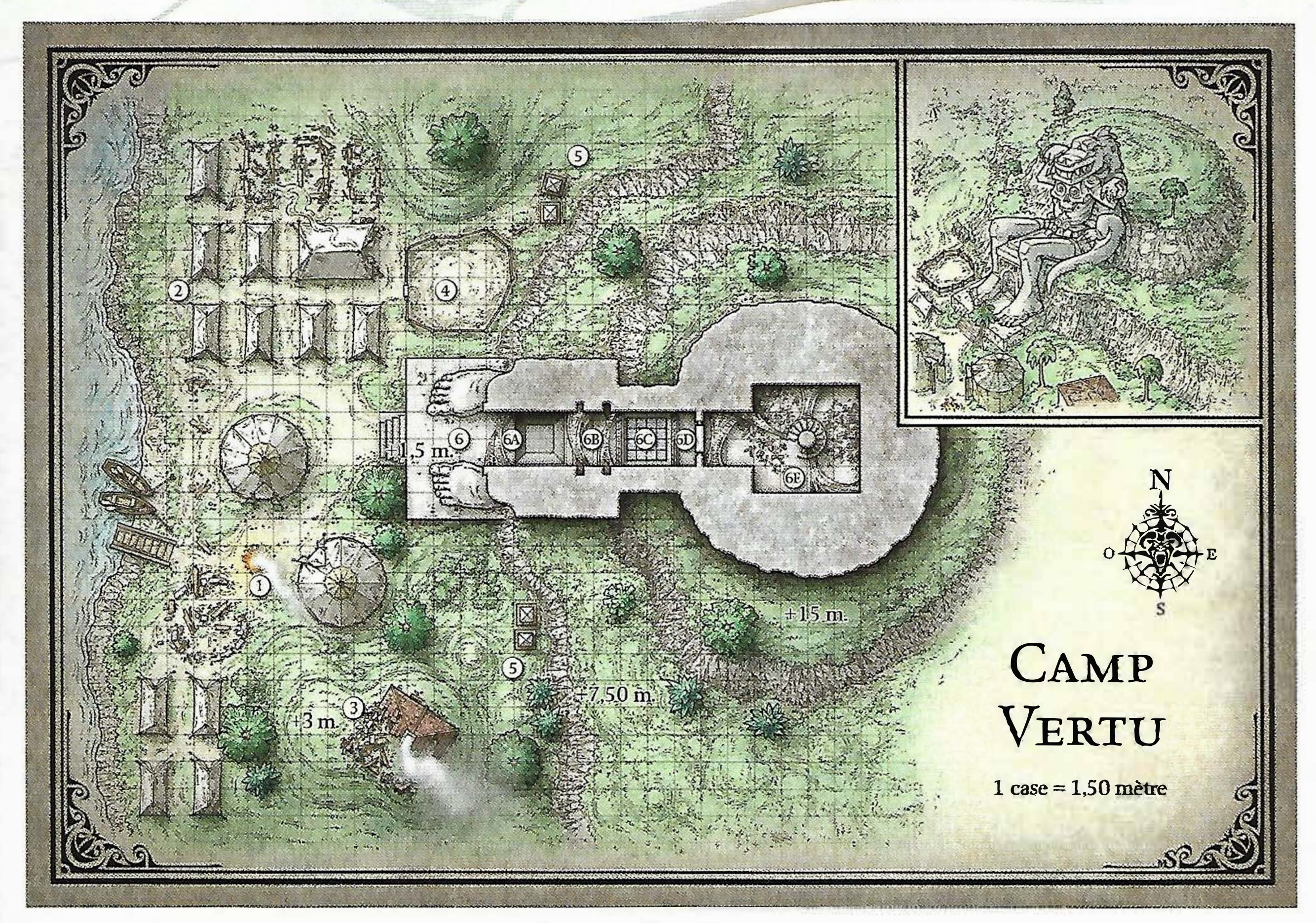
Pendant l'attaque contre le camp, un templier s'est découvert une soudaine pénurie de courage et il s'est caché des morts-vivants en se glissant dans le trou servant de latrines, au sud du camp. Ce stratagème lui a permis de survivre à l'attaque, mais il n'a pas réussi à sortir de la fosse puante et est mort de soif quelques jours après.

Le trésor. Les aventuriers qui fouillent le templier mort trouvent une armure d'écailles en mauvais état, un marteau de guerre et une bourse contenant un assortiment de cinq gemmes (10 po chacune).

6. La Maison de l'Homme et du Crocodile

Ce sanctuaire a été construit par les Chultais il y a plusieurs siècles. Il a été taillé dans la pierre à flanc de colline et son entrée se trouve entre les pieds d'une statue haute de 24 mètres qui représente un homme portant sur son dos un crocodile. Les Chultais qui accompagnent les aventuriers sont capables de l'identifier comme un personnage tiré des légendes locales et ils peuvent leur raconter le conte en question. Si un personnage demande à un Chultais ce que la statue signifie, lisez ce qui suit :

> Dans les premiers jours du monde, l'Homme se tenait sur les bords de la rivière, terrifié. Le Crocodile leva la tête hors de l'eau et lui demanda : « Explique- moi la raison de ton trouble, cousin. »
>
> L'Homme dit : « Je dois traverser cette rivière, mais je crains de pénétrer seul dans l'eau à cause de tes nombreux frères. »
>
> Crocodile lui répondit : « C'est vrai, tu ne serais pas en sécurité. Mais je t'aiderai à traverser la rivière en te portant sur mon dos si tu acceptes de me rendre un service en échange. » L'Homme accepta la marché et le Crocodile l'aida à traverser la rivière.



Carte 2.5 : Camp Vertu

Une fois sur la rive opposée, l'Homme demanda : « Comment puis-je te remercier ? » Le Crocodile répliqua : « Je souhaite découvrir le royaume des Humains, mais je crains de m'y rendre seul, à cause de tes nombreux frères. Porte-moi sur ton dos pour me faire traverser ton royaume. » L'Homme avait été trompé, mais une promesse est une promesse, c'est pourquoi il prit le Crocodile sur son dos pour lui faire traverser le royaume des humains, un voyage qui dura de nombreuses années. De colère, il jura que jamais plus les Hommes et les Crocodiles ne seraient amis et il en est encore ainsi à ce jour.

Ce conte constitue un indice qui peut aider les aventuriers à traverser les pièges du sanctuaire sans risques.

L'Homme et le Crocodile. Aucun des pièges qui se trouvent dans le sanctuaire ne sera déclenché par deux individus qui imitent Homme et Crocodile, l'un portant l'autre sur ses épaules. Ils peuvent être blessés par un piège s'il a été déclenché par quelqu'un d'autre, mais ils ne pourront pas eux-mêmes le déclencher. Cependant, la progression est ardue pour une personne qui en porte une autre sur le dos. Ils courent toujours le risque de perdre l'équilibre ou que le « cavalier » tombe. À chaque fois que l'un d'entre eux n'est pas en train de porter l'autre, ils risquent de déclencher les pièges normalement. Si le cavalier est d'au moins une catégorie de taille plus petite que sa « monture », cette dernière est avantagée aux tests de Force et de Dextérité et aux jets de sauvegarde demandés dans le sanctuaire.

Les paliers. À certains endroits, le sol s'élève de 2,10 mètres et forme de grands paliers. Une personne seule n'a pas besoin de faire de test pour grimper d'un palier à l'autre mais, étant donné la hauteur à laquelle ils se trouvent, elle aura du mal à voir ce qui l'attend en haut. Une équipe cavalier/monture sera probablement assez grande pour voir ce qui se trouve au-dessus du bord du palier mais, afin de grimper, la monture doit réussir un test de Force (Athlétisme) DD15. Le cavalier peut l'aider à réussir ce test. Si le test échoue de 5 ou plus, les deux retombent sur le sol du palier inférieur et, pendant au moins 1 round, ils sont considérés comme deux individus distincts et non plus un cavalier et sa monture. Si le test échoue de moins de 5, ils arrivent à grimper à l'étage supérieur, mais trébuchent et s'étalent de tout leur long sur celle-ci, déclenchant probablement le piège qui se trouve à ce niveau au passage.

Repérer les pièges. Sauf en cas d'indications contraires, un piège peut être repéré grâce à un test de Sagesse (Perception) DD 13. Il est conseillé qu'une seule personne fasse ce test à la fois. Si les aventuriers insistent pour que tout le monde se rassemble et afin de chercher à détecter les pièges, il est probable que les gobelins en profitent pour voler les canoës du groupe ou installer leurs propres pièges.

6A. La fosse camouflée

Le plafond drapé de toiles d'araignée se trouve à 6,90 mètres de haut. Le sol dallé est quant à lui couvert d'une épaisse couche de boue, de plantes grimpantes et de feuilles mortes. En conséquence, toutes les tentatives de repérer ce piège sont faites avec un désavantage. Les individus qui traversent cette section du sol ont 50 % de chances de déclencher la trappe et de tomber dans la fosse de 6 mètres de profondeur, ils subissent alors les dégâts causés par la chute normalement.

Une fois que la trappe s'est ouverte, les bords du trou béant sont entourés d'un étroit rebord, qui permet aux

aventuriers de traverser le palier en toute sécurité s'ils réussissent un test de Dextérité (Acrobaties) DD 10. Cependant, un personnage qui en porte un autre sur ses épaules est désavantagé sur ce test.

6B. Les lames dissimulées dans le mur

Le plafond drapé de toiles d'araignée se trouve à 6,90 mètres de haut. Quiconque traverse cette section du passage à 50 % de chances de déclencher le piège, qui consiste en plusieurs lames dissimulées dans des niches creusées dans le mur qui viennent faucher tout ce qui se trouve sur leur passage. Toute créature qui se trouve dans la section de 3 mètres de côté du passage traversée par les lames doit faire un jet de Dextérité DD 13. Sur un échec, elle subit 18 (4d8) points de dégâts tranchants, ou la moitié sur une réussite. Une fois qu'il a été identifié, le piège peut être neutralisé en enfonçant des pics ou des lames métalliques dans les niches et en réussissant quatre tests séparés de Force DD 10 (afin d'enfoncer ces cales métalliques assez solidement). Chaque test réussi permet de bloquer une lame et de réduire la quantité de points de dégâts infligés par le piège de 1d8.

6C. Le casse-tête : le sol

Afin d'atteindre cette section du passage, les aventuriers doivent grimper en haut d'un palier de 2,10 mètres (voir la section « Les paliers » plus haut). La zone à l'est du rebord forme une terrasse, qui se trouve à 4,70 mètres de hauteur et dont le sol est couvert d'un damier de quatre dalles sur quatre. Il y a juste assez de place en haut du palier pour qu'une personne seule se tienne debout sans marcher sur les dalles. Au-delà de ce rebord, le damier couvre le sol d'un mur à l'autre, jusqu'à la paroi de 2,10 mètres menant au palier suivant (zone 6D). La porte de bois qui se trouve dans la zone 6D est décorée d'un motif gravé de quatre carreaux sur quatre similaire au damier. Un personnage qui se trouve perché sur les épaules d'un autre peut voir l'ensemble du damier alors qu'une personne de taille normale ne pourra pas voir la rangée de carrés gravée dans la porte la plus basse, et c'est bien malheureux, car l'un de ces carrés luit faiblement (lancez 1d4 pour déterminer de quel carré il s'agit). Même si quelqu'un peut voir la porte entière, la lueur est si faible qu'il est nécessaire de réussir un test de Sagesse (Perception) DD 13 pour la percevoir.

Le damier qui se trouve sur la porte est identique à celui qui se trouve au sol et la rangée la plus basse qui y est représentée correspond à la première rangée face à laquelle se trouvent les aventuriers. Si un individu applique plus de quelques kilos de pression à une dalle qui n'est pas celle qui luit sur la porte, un jet de flammes magiques est projeté depuis le mur. Toutes les créatures qui se trouvent sur le palier quand les flammes sont projetées doivent alors faire un jet de Dextérité DD 13. Sur un échec, elles subissent 22 (4d10) points de dégâts de feu et seulement la moitié sur une réussite. Si quelqu'un marche sur la bonne dalle, le jet de flammes n'est pas déclenché et un carré de la seconde rangée s'illumine sur la porte, une fois de plus très faiblement. Alors que les aventuriers progressent sur le damier, ils ont graduellement plus de mal à voir la représentation qui se trouve sur la porte, sauf s'ils sont montés sur les épaules d'un compagnon.

Le damier peut être traversé sans risques par des créatures qui marchent exclusivement sur les dalles indiquées par une lueur sur la porte, ou par une équipe de deux personnes l'une sur les épaules de l'autre. Appliquer une pression sur l'une des autres dalles déclenche un jet de flammes. Ce piège et le moyen de le déclencher sont magiques, il est donc impossible de le désamorcer ou de le bloquer mécaniquement. Il est cependant possible de le neutraliser pendant 1 heure en lançant le sort *dissipation de la magie* sur le damier.

6D. Le casse-tête : la porte

Afin d'atteindre cette porte, les joueurs doivent grimper sur un nouveau palier à 2,10 mètres du précédent. Une fois en haut, le plafond du passage se trouve à 2,70 mètres du sol. Un peu plus loin se trouve une porte de bois dénuée de poignée ou de loquet apparent. Pour l'ouvrir, il est nécessaire de toucher les quatre cases qui luisent dans l'ordre, de bas en haut, par une équipe cavalier/monture à l'image de l'Homme et du Crocodile. Les deux cases du bas doivent être touchées par la monture et les deux cases du haut par le cavalier. Si les cases sont touchées de manière adéquate, la porte s'ouvre et donne accès à la zone 6E. Si les mauvaises cases sont pressées, qu'elles le sont dans le mauvais ordre ou par les mauvaises personnes, un *glyphe de protection* qui se trouve sur la porte déclenche un sort de *vague tonnante*. Repérer le glyphe nécessite un examen approfondi de la porte et la réussite d'un test d'Intelligence (Investigation) DD 13. Chaque créature qui se trouve sur le palier quand le sort se déclenche doit faire un jet de Constitution DD 13. Sur un échec, une créature subit 9 (2d8) points de dégâts de tonnerre, est projetée en arrière de 3 mètres et tombe dans la zone 6C, déclenchant le piège qui s'y trouve. Une créature qui réussit son jet de sauvegarde subit la moitié des dégâts et n'est pas projetée en arrière.

6E. Le trésor

> Le sol de cette pièce de 12 mètres de haut sur 6 de large est couvert d'os de dinosaures. De grandes toiles d'araignées s'étendent comme de grands voiles depuis les murs jusqu'à un grand pilier de 9 mètres qui se trouve au centre de la pièce et autour duquel serpentent d'étroites marches couvertes de poussière. Le pilier est décoré de gravures représentant un homme qui porte un crocodile sur son dos. Ces gravures suivent l'escalier jusqu'en haut du pilier, au faîte duquel se trouve une grande et belle cruche en céramique.

L'escalier qui serpente autour du pilier fait 60 centimètres de large et chaque marche fait 30 centimètres de haut. Quand un personnage qui en porte un autre sur son dos commence son tour sur l'escalier, la monture et le cavalier doivent tous les deux faire un test de Dextérité (Acrobaties) DD 10. Si les deux échouent, monture et cavalier tombent, sinon l'équipe réussit à garder l'équilibre.

Les marches piégées. Il y a 30 marches au total. Les marches 3,10, 17 et 23 possèdent toutes un *glyphe de protection* qui se déclenche dès que quelqu'un pose le pied sur la marche, sauf s'il s'agit de créatures imitant l'Homme et le Crocodile. Chaque fois qu'un de ces glyphes se déclenche, il crée une sphère de foudre de 6 mètres de rayon centrée sur la marche. Chaque créature qui se trouve dans la zone d'effet doit faire un jet de Dextérité DD 13. Elle subit 22 (5d8) points de dégâts de foudre sur un échec et la moitié sur une réussite. Les créatures imitant l'Homme et le Crocodile sont désavantagées sur ce jet de sauvegarde. Afin de repérer un glyphe, un joueur doit préalablement le dépoussiérer et réussir un test d'Intelligence (Investigation) DD 13.

Le trésor. La cruche est en réalité une *cruche alchimique* placée ici il y a une éternité par des Chultais qui la révéraient, pensant qu'il s'agissait d'un cadeau d'Ubtao. Le seul moyen sûr de prendre la *cruche alchimique* consiste à imiter l'Homme et le Crocodile. Chacun des membres du duo cavalier/monture peut prendre la cruche et l'emmener hors de la pièce en toute sécurité. Si quelqu'un d'autre prend la cruche, des briques se détachent du plafond et tombent dans la pièce.

Toutes les créatures qui se trouvent dans la zone 6E sont touchées par les briques et doivent faire un jet de Dextérité DD 13. Elles subissent 10 (3d6) points de dégâts contondants sur un échec et la moitié sur une réussite. Une créature qui recommence son tour dans la pièce doit répéter le jet de sauvegarde. Au bout de 3 rounds, la pluie de brique s'arrête.

Un duo cavalier/monture qui tente de descendre les marches en portant la *cruche alchimique* est désavantagé à ses tests de Dextérité (Acrobatie), sauf si la cruche a été préalablement rangée dans un sac à dos ou un autre sac qui permette à celui qui la transporte d'avoir les mains libres.

Chaudron

La lave qui se déverse dans la mer depuis les flancs des proches volcans est à l'origine des immenses colonnes de vapeurs qui se dégagent sans cesse de cette baie. La baie tient son nom de la vapeur qui se mélange aux nuages tourbillonnants de cendres et de fumée noire issue des volcans. L'eau de la baie, empoisonnée et perpétuellement couverte d'un épais dépôt de suie, est entièrement dénuée de vie marine et la végétation côtière est également morte et couverte d'un linceul de cendres.

Cœur d'Ubtao

Une importante masse de terre et de pierre a été arrachée du sol et flotte à environ 30 mètres au-dessus de cette étendue de forêt marécageuse. À son sommet se trouve un grand arbre pétrifié, dont les racines de pierre émergent de sa partie inférieure. La forme du rocher et les excroissances de l'arbre évoquent l'image d'un gigantesque cœur de pierre en train de flotter dans le ciel, une impression renforcée et rendue encore plus sordide par le liquide rouge qui dégoutte des racines.

Sur le flanc du « cœur » en lente rotation, vous pouvez apercevoir l'entrée d'une caverne, ainsi qu'un escalier qui en part pour rejoindre le sommet aplati où se dresse l'arbre pétrifié. Cet escalier n'est clairement pas une formation naturelle, il a été taillé dans la pierre à l'aide d'outils.

Le Cœur d'Ubtao (carte 2.6) est une île flottante, une grande masse de terre qui vole grâce à de la magie qui ne peut pas être dissipée. Elle flotte à 60 mètres du sol et tourne lentement sur elle-même dans le sens inverse des aiguilles d'une montre et accomplit une révolution complète en l'espace d'une heure. Les Chultais ont nommé cette île flottante le Cœur d'Ubtao, car sa forme rappelle celle d'un cœur et l'arbre pétrifié qui se trouve à son sommet contribue à cette impression en lui ajoutant l'image d'artères et de veines. Le liquide rouge qui dégoutte des racines est en réalité de l'eau de pluie, colorée après avoir traversé le dépôt de fer qui se trouve dans la pierre.

Les Chultais qui ont vu l'île flottante croient qu'il s'agit véritablement du cœur pétrifié d'Ubtao et la considèrent comme sacrée. Les prêtres d'Ubtao avaient l'habitude de s'y rendre à dos de dinosaures volants et ils pénétraient dans le cœur pour tenter d'avoir des visions et prier pour le retour d'Ubtao. De nombreux Chultais seraient fous de rage s'ils apprenaient que le Cœur d'Ubtao est devenu le repaire d'un monstre mort-vivant.

Valindra Manteau-d'ombre est au service de Szass Tam, la plus puissante des liches qui appartiennent aux Magiciens rouges de Thay, mais elle ne fait pas elle-même partie des Magiciens rouges. Elle a découvert le cœur et en a fait son quartier général en attendant que ses sbires trouvent l'Exacteur d'âmes.



Valindra Manteau-d'ombre

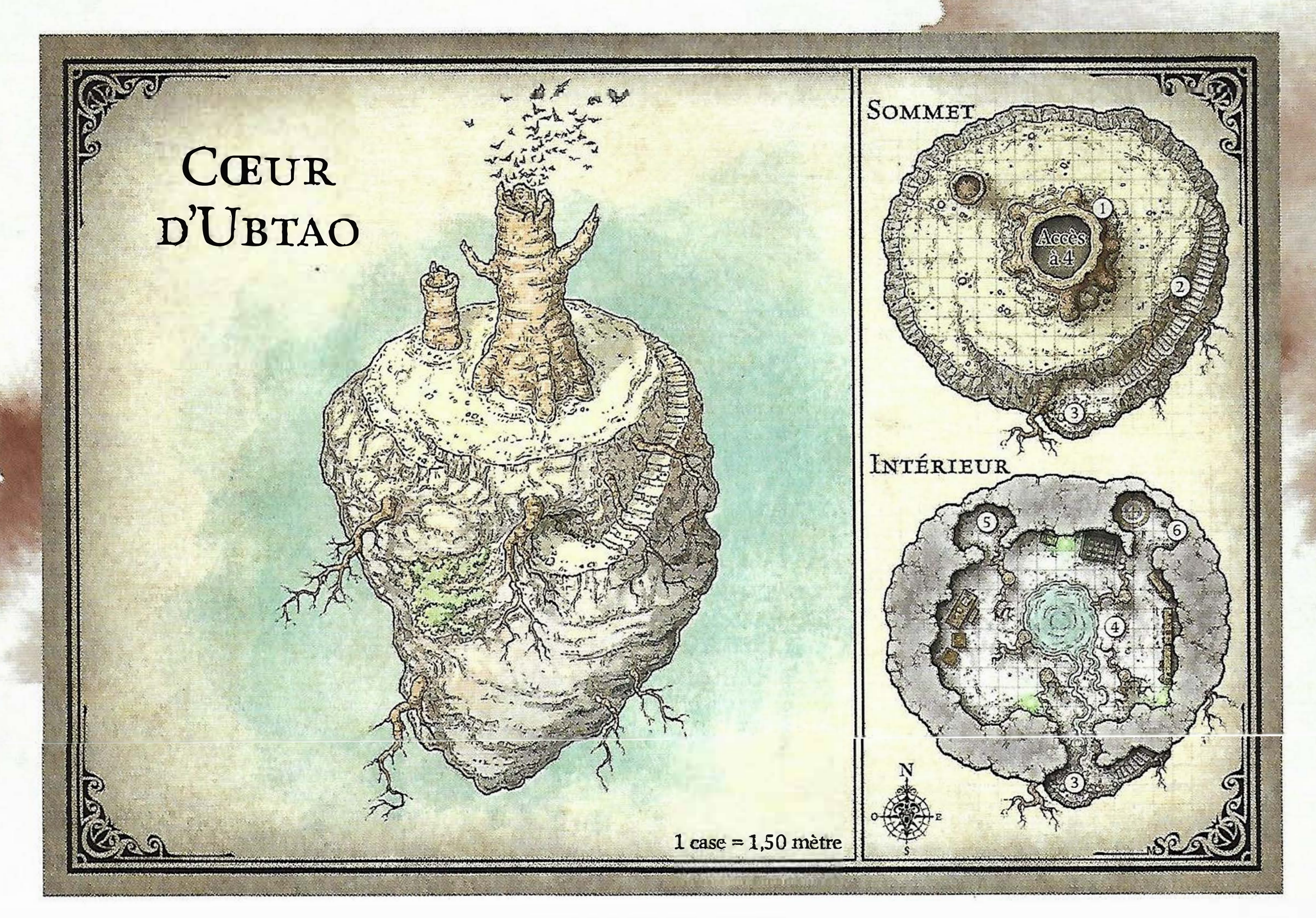
Les ordres de Szass Tam sont de prendre le contrôle de l'Exacteur d'âmes si cela est possible ou, dans le cas contraire, de le détruire. Valindra a créé un *cercle de téléportation* dans le cœur et l'utilise pour voyager instantanément entre le Chult et Thay (où son phylactère se trouve en sécurité), afin de faire des rapports réguliers à Szass Tam et recevoir ses instructions.

Les aventuriers qui explorent le Cœur d'Ubtao sont assurés d'y rencontrer Valindra. Elle a déjà envisagé la possibilité de croiser le chemin d'explorateurs et elle n'est pas nécessairement hostile. Sa mission consiste à s'emparer de l'Exacteur d'âmes par tous les moyens possibles et, si les aventuriers peuvent l'aider à remplir ses objectifs, elle n'a pas de scrupules à les utiliser.

Valindra est une **liche** elfe, avec les modifications suivantes :

- Valindra est d'alignement neutre maléfique.
- Elle parle abyssal, commun, draconique, elfique, infernal et nain.
- Quand elle prépare ses sorts, Valindra peut remplacer n'importe quel sort qui se trouve dans sa liste de sorts préparés pour un autre sort de magicien du même niveau.
- En action bonus, Valindra peut dissimuler sa chair flétrie et prendre l'apparence d'une elfe vivante. Cette illusion magique dure tant qu'elle n'y met pas fin par une action bonus ou jusqu'à ce qu'elle utilise son action légendaire Regard terrifiant. L'effet se termine également si Valindra se trouve réduite à 30 points de vie ou moins ou si quelqu'un la prend pour cible avec *dissipation de la magie*.

Grâce à sa capacité à passer pour une elfe vivante, Valindra peut facilement dissimuler sa nature de liche et son association avec Thay. Elle se présente comme une magicienne érudite qui cherche à « emprisonner » l'Exacteur d'âmes et qui, une fois qu'il sera ainsi isolé du monde, pourra étudier sa magie unique en toute sécurité. Elle argumente qu'il ne doit être détruit qu'en dernier recours.



Carte 2.6 : le Cœur d'Ubtao

Valindra pense que l'Exacteur d'âmes se trouve caché quelque part dans les ruines d'Omu. Elle partage cette information avec les aventuriers, même si elle pense qu'ils risquent de la trahir à un moment ou un autre, car elle pense qu'ils peuvent contribuer à affaiblir les défenses d'Omu.

Si les aventuriers ne sont pas en mesure d'accéder à l'île flottante quand ils se trouvent face à elle (ou en tout cas pas en mesure de tous y accéder) ils finissent par remarquer une elfe qui les observe depuis l'escalier. Au bout de quelques instants, elle les apostrophe en elfique, leur demande leurs noms, les raisons de leur voyage, et ainsi de suite. Si cette conversation se déroule bien, elle ouvre un *portail magique* (à l'aide d'un parchemin) et invite les personnages à la rejoindre. S'ils sont accompagnés de plusieurs porteurs ou de guerriers PNJ, elles demandent à ce que seules les « personnes importantes » la rejoignent, en expliquant que sa demeure n'est pas assez grande pour accueillir toute l'expédition. Valindra assure aux aventuriers que leurs compagnons seront en sécurité au sol.

La liche ne voit pas l'intérêt de tuer les aventuriers tant que ceux-ci peuvent se montrer utiles. Si un combat éclate (il n'y a pas de raison que cela arrive, sauf si un des personnages le déclenche), Valindra laisse ses serviteurs morts-vivants s'occuper des aventuriers et utilise quant à elle son *cercle de téléportation* pour rejoindre Thay. Elle n'a laissé aucune copie des runes de destination dans le Cœur, il est donc impossible de la suivre. Elle reviendra quelques jours plus tard, quand les choses se seront calmées et ce sera alors à vous de décider comment elle agira à partir de ce moment.

1. L'arbre pétrifié

Une **nuée de chauves-souris** s'abrite dans cet arbre pétrifié et creux. Les chauves-souris en émergent chaque soir pour se nourrir et elles attaquent toutes les créatures à sang chaud qui pénètrent dans leur domaine. À la base du tronc évidé se trouve un trou béant qui donne sur la zone 4.

2. L'escalier

Ces marches sont lisses et ne semblent pas marquées par l'usure. Seule une poignée de créatures les ont empruntées : Valindra, quelques-uns de ses serviteurs et les prêtres d'Ubtao qui ont fait le pèlerinage jusqu'au Cœur. Les aventuriers peuvent les emprunter sans risque de tomber, sauf s'ils font quelque chose de stupide, mais la hauteur est vertigineuse.

3. L'entrée de la caverne

À l'entrée de la caverne, le sol remonte légèrement en direction de l'intérieur du Cœur, depuis lequel de l'eau s'écoule et ruisselle continuellement. L'entrée de la caverne semble naturelle, à la différence des marches à l'extérieur de celle-ci.

4. L'antre de Valindra

> Cette caverne sent le renfermé et est partiellement éclairée par la lumière du soleil qui se diffuse par le biais du tronc pétrifié creux qui se trouve à six mètres de son sol. Un bassin d'eau de pluie sale occupe une zone d'environ 6 mètres sur 6 au centre de la caverne, entourée des piliers naturels formés par les racines de l'arbre pétrifié. À droite de l'entrée de la caverne, contre le mur, se trouvent trois grandes étagères pleines de livres. Contre le mur de gauche se trouvent un bureau et plusieurs caisses en bois. En face de l'entrée se trouvent deux ouvertures donnant chacune sur une petite pièce et, entre elles, une grande cage de fer.

Les patrouilles de morts-vivants de Valindra capturent parfois des aventuriers malchanceux qu'elles ramènent ici. Les prisonniers sont enfermés dans la cage de fer le temps d'être interrogés par Valindra, puis elle se débarrasse de leurs corps dans le marais. La cage est vide quand les aventuriers arrivent, à moins que vous ne décidiez d'introduire Artus Cimber et Chair-à-dragon ici comme prisonniers de la liche.

En tant que liche, Valindra n'est pas gênée par l'humidité et le manque de confort de la caverne. Si ce sujet est soulevé, elle explique qu'en tant qu'elfe, elle n'a pas besoin de lit ou de dormir pendant des heures. Elle passe simplement un peu de temps à méditer à son bureau chaque jour et occupe le reste de son temps en étudiant des cartes et des histoires susceptibles de lui révéler la cachette de l'Exacteur d'âmes.

Le trésor. Les bibliothèques sont pleines de livres, de parchemins, de tablettes et de cartes qui traitent tous du Chult d'une manière ou d'une autre et en détail. Il s'agit de livres d'histoire, de géographie, de culture ou de philosophie naturelle, et tous ont été écrits avant la Magepeste. Valindra serait littéralement prête à tuer pour récupérer la carte de Syndra Silvane si elle en apprenait l'existence. Ses grimoires ne sont pas là (ils sont en sécurité à Thay) mais il est possible de trouver deux *parchemins magiques* de *portail magique* se trouvent sur les rayons.

5. Les gardiens morts-vivants

Six **zombis** chultais et deux **girallons zombis** (voir l'Annexe D) sont entassés dans ce placard. Ils restent inertes jusqu'à ce qu'ils soient attaqués ou que Valindra les appelle pour se battre ou la servir.

6. Le cercle de téléportation

Le *cercle de téléportation* de Valindra est tracé sur le sol de cette pièce. Quiconque maîtrise la compétence Arcanes est en mesure d'identifier sa nature et peut copier ou mémoriser ses runes afin de l'utiliser comme destination depuis autre *cercle de téléportation*. Valindra n'est pas assez bête pour avoir laissé traîner une copie des runes correspondant à son cercle de Thay dans son antre, il est donc impossible de la suivre si elle choisit de s'échapper par ce moyen.

Crique de Kitcher

Le fleuve Olung se déverse dans cette baie peu profonde nommée d'après Ilyber Kitcher, un explorateur cormyréen arrogant qui a déclaré l'avoir découvert il y a quelques siècles de cela. Il n'en est rien, bien entendu. Cette crique était connue bien avant que Kitcher, qui longeait la côte orientale de la péninsule après avoir raté la baie du Chult (il était un navigateur catastrophique), ne la « découvre » par hasard, après qu'une tempête l'avait ramené en vue de la côte. La crique n'a rien de remarquable sinon qu'elle permet d'accéder aux ruines de Port Castigliar et de Mezro.

Doigt-de-feu

> Ce piton rocheux est une formation naturelle qui s'élance à 90 mètres au-dessus de la canopée. À son faîte se trouve un flambeau surmonté d'une épaisse fumée. Les parois de ce doigt de pierre sont abruptes et percées de plusieurs petites cavernes, et des échelles à l'apparence fragile pendent de corniches situées à différentes hauteurs.

Le piton rocheux appelé le Doigt-de-feu (carte 2.7) est une ancienne tour de signalisation chultaise. Il existait de nombreuses tours de ce type avant la Magepeste. Elles étaient utilisées pour envoyer des messages par le biais de flammes colorées à la nuit tombée ou de fumée colorée pendant la journée. Le Doigt-de-feu est l'une des seules (et peut-être même la dernière) à se dresser encore.

Le Doigt-de-feu a été colonisé par des ptérosauriens qui traquent les chasseurs et les explorateurs qui se trouvent le long de la rivière Tiryki. Le piton est un parfait repaire pour les ptérosauriens, dans la mesure où, du haut de ses 90 mètres et par beau temps, ils peuvent voir tout ce qui se trouve sur la rivière sur une distance de 15 kilomètres et que ses parois abruptes et ses échelles délabrées font courir des risques mortels à toute créature qui ne possède pas d'ailes et qui voudrait tenter l'ascension.

Si Azaka Crocorage (voir le Chapitre 1) accompagne le groupe d'aventuriers, elle insiste pour qu'ils attaquent le piton. Si aucun aventurier n'y pense, elle suggère d'attendre qu'il fasse nuit ou qu'il pleuve. Si les aventuriers refusent d'attaquer les ptérosauriens, Azaka prend un air dégoûté et abandonne le groupe.

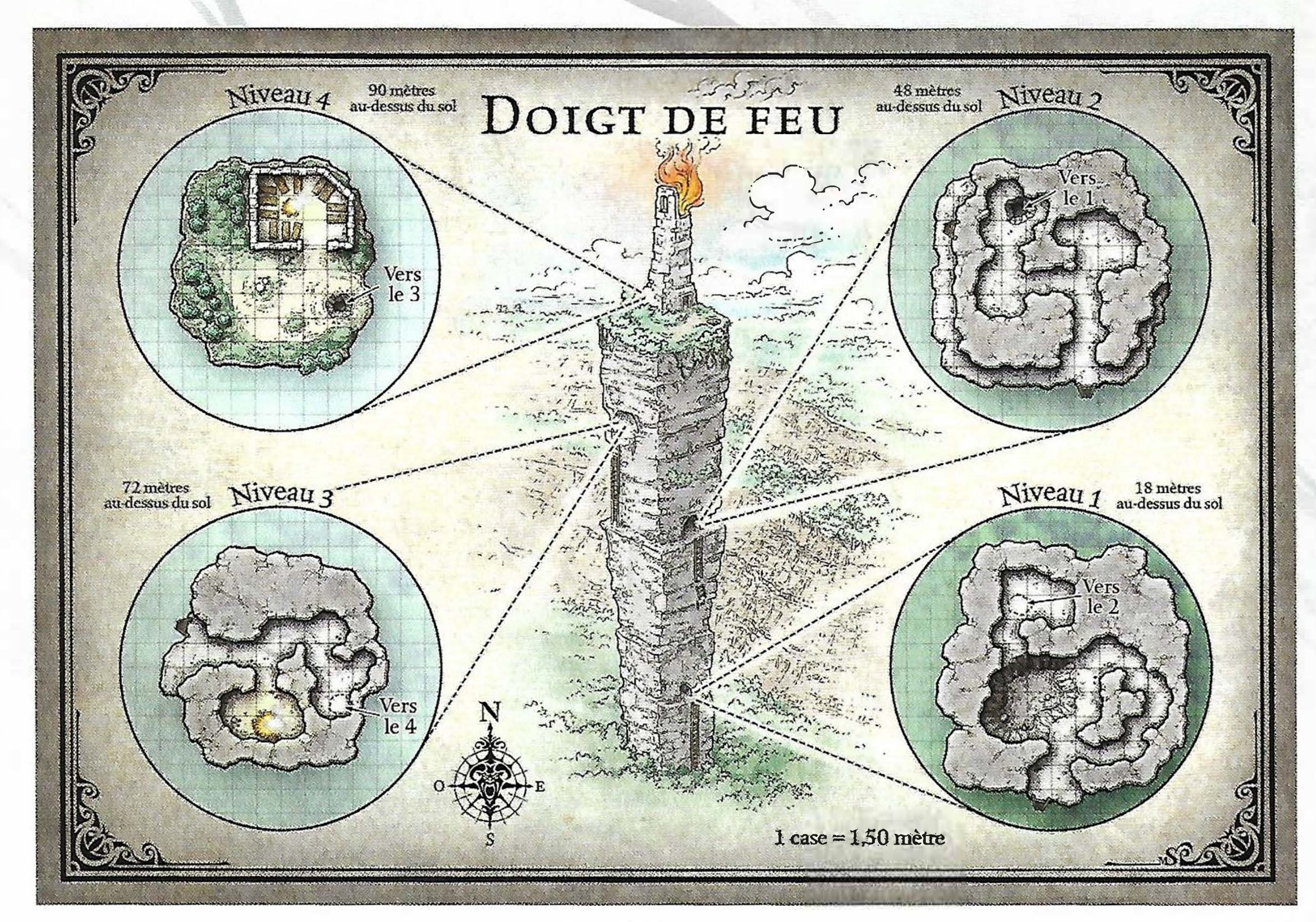
Le meilleur moyen de s'approcher du Doigt-de-feu sans être repéré par les ptérosauriens consiste à avancer dissimulé sous l'épaisse canopée et ne traverser les zones découvertes que sous couvert de la pluie ou des ténèbres. Si le groupe ne prend pas ces précautions, faites un test de groupe de Dextérité (Discrétion) DD 12. En cas d'échec, un groupe de ptérosauriens attaquent le groupe depuis les airs. Il y a deux **ptérosauriens** (voir l'Annexe D) par membre du groupe. Si les ptérosauriens se trouvent en infériorité numérique, les survivants fuient jusqu'à la tour et alertent leurs congénères (dans ce cas, les aventuriers ont perdu l'effet de surprise).

Au pied du piton, les aventuriers trouvent le cadavre d'un elfe qui gît dans la boue. Ses membres sont pour la plupart brisés, sa cage thoracique est enfoncée et des brindilles et feuilles collent à ce qui reste de ses vêtements. Ce malheureux explorateur a été capturé sur la rivière, emmené jusqu'au Doigt-de-feu et dépouillé de ses objets de valeur avant d'être jeté du haut du pic rocheux pour rencontrer ici son funeste destin. À proximité, les aventuriers trouvent un autre corps, puis un troisième et ainsi de suite, tout autour du piton. Le même sort attend tous les personnages qui seront capturés par les ptérosauriens.

Les échelles de corde et de bois accrochées au piton rocheux sont vétustes et tombent en morceau. Chaque aventurier qui grimpe à une échelle pour atteindre le niveau supérieur (depuis le sol jusqu'au niveau 1, puis du niveau 1 au niveau 2 et ainsi de suite) doit faire un test de Dextérité (Athlétisme) DD 8. Sur un succès, le personnage atteint le niveau suivant sans endommager la fragile échelle. Sur un échec, il endommage une partie des échelons et le DD du test nécessaire pour grimper augmente de 2 pour tous les personnages qui le suivent. Sur un échec de 5 ou plus, l'échelle est endommagée et le grimpeur fait une chute potentiellement mortelle, sauf si les aventuriers ont pris des précautions, comme s'assurer les uns les autres à l'aide d'une corde, par exemple.

Les ptérosauriens planent constamment autour du piton, sauf quand il pleut. Ils ne font pas particulièrement attention au piton lui-même car, dans leur arrogance, ils croient leur forteresse impénétrable. Les aventuriers peuvent prendre des précautions supplémentaires pour éviter de se faire remarquer mais, de manière surprenante, ils ne craignent rien des ptérosauriens tant qu'ils arrivent à rejoindre la base du piton sans se faire repérer. S'il pleut ou qu'il fait nuit, ils ne courent aucun risque de se faire repérer pendant qu'ils escaladent les parois du piton. Pendant la journée et par beau temps, un ptérosaurien qui plane autour de du piton peut les repérer s'il réussit un test de Sagesse (Perception) DD 20, sauf si les aventuriers ont pris des précautions supplémentaires.

Les cavernes du Doigt-de-feu ont été créées par l'érosion. Elles font entre 2,10 m et 3 m de haut.



Carte 2.7 : Doigt-de-feu

Niveau 1. La caverne abandonnée

Une échelle pend contre la paroi sud du piton. Elle permet de rejoindre ce niveau, à 18 mètres au-dessus du sol.

Les ptérosauriens n'utilisent pas cette caverne, qui se distingue par la présence d'un trou de 3 mètres de profondeur. Le trou fait 4,50 mètres de large à son point le plus étroit et les aventuriers peuvent tenter de le traverser ici en faisant un saut avec élan. Ils peuvent également facilement descendre dans le trou et remonter de l'autre côté grâce à un test de Force (Athlétisme) DD 5. Cependant, les premiers personnages qui pénètrent dans le trou dérangent quatre **araignées-loups géantes** qui nichent dans des crevasses situées dans les parois du trou. Seul un aventurier qui possède une valeur de Sagesse (Perception) passive de 17 ou plus n'est pas surpris par l'attaque des araignées.

Atteindre le niveau 2. Une cheminée creusée dans la roche permet d'atteindre le niveau 2. Il s'agit d'une ascension de 27 mètres. Les parois de la cheminée sont parsemées de nombreuses prises, mais comportent également quelques passages délicats. Il faut réussir un test de Force (Athlétisme) DD 8 pour réussir l'ascension (ou la descente) sans s'aider d'un équipement d'escalade ou de magie.

Niveau 2. La caverne des stirges

Une échelle qui se trouve contre la paroi sud du piton permet d'accéder à ce niveau, à 48 mètres du sol.

Les ptérosauriens n'utilisent pas cette caverne, mais son coin nord-est est occupé par neuf **stirges** qui en ont fait leur repaire, et se trouvent accrochées au plafond, à 3 mètres du sol. Elles ne réagissent pas au passage des aventuriers, sauf si plusieurs d'entre eux pénètrent dans leur repaire ou que quelqu'un y pénètre en portant une torche ou toute autre flamme nue. Dans ces cas-là, elles attaquent.

Il y a six mois, une exploratrice a été capturée par les ptérosauriens. Elle a réussi à leur échapper, mais est tombée sous les griffes des striges avant d'avoir pu arriver en bas du piton. Son corps desséché se trouve contre le mur nord de la caverne des striges. À travers les lambeaux de sa bourse en train de pourrir, il est possible d'apercevoir l'éclat de l'or et de joyaux.

Le trésor. Les personnages qui affrontent les striges et fouillent le cadavre de l'exploratrice trouvent 15 po, un anneau en or et cornaline (60 po) et deux statues d'onyx représentant des chwingas (50 po chacune). Consultez l'Annexe D pour en savoir plus sur les chwingas.

Atteindre le niveau 3. Contre la paroi ouest de la tour se trouve une corniche qui mène à une échelle permettant d'accéder au niveau 3. À chaque fois qu'un aventurier s'engage sur la corniche, lancez un d6. Sur un 1, une soudaine bourrasque menace de le faire basculer dans le vide, sauf s'il réussit un jet de Dextérité DD 9. S'il échoue son jet de sauvegarde, l'aventurier tombe jusqu'en bas du piton, sauf s'il est assuré par une corde.

Niveau 3. Le nid des ptérosauriens

Ce niveau se trouve à 72 mètres du sol. Une échelle accrochée contre la paroi ouest de la tour fait le lien entre ce niveau et le niveau inférieur.

Cette zone est habitée par des ptérosauriens âgés. Ils y ont bâti un nid traditionnel bien abrité du vent et de la pluie. La pièce au sud-ouest abrite quatre **ptérosauriens** âgés (13 points de vie chacun ; voir l'Annexe D). Ils passent le plus clair de leur temps à entretenir le feu (il règne dans la pièce enfumée une chaleur suffocante) et à graver des totems sordides dans les os de leurs ennemis.

Quand les ptérosauriens capturent des prisonniers, ils les enferment dans la pièce la plus à l'est de la caverne. Pour le moment, il ne s'y trouve qu'un seul détenu : un **aarakocre**

mâle appelé Néphyre. Il vient de Kir Sabal et a été capturé lors d'une embuscade tendue par les ptérosauriens alors qu'il était en train de patrouiller. Ses poignets, ses chevilles et son bec sont ligotés et il a été désarmé. Il sait qu'au moins huit ptérosauriens vivent sur le Doigt-de-feu mais il n'a aucune idée du nombre qui s'y trouve actuellement.

Si les aventuriers le libèrent, Néphyre leur est reconnaissant et, avant de partir, il insiste pour qu'ils se rendent à Kir Sabal et demandent à Asharra d'accomplir la Danse des Sept vents pour eux. Il leur explique que cette danse fait partie d'un rituel magique qui donne aux créatures qui ne volent pas naturellement la capacité de voler. Une fois rentré à Kir Sabal, Néphyre ne tarit pas d'éloges quant à l'héroïsme des aventuriers et ceux-ci seront donc avantagés à leurs tests de Charisme destinés à influencer les aarakocres de Kir Sabal à partir de ce moment.

Atteindre le niveau 4. Une cheminée de 15 mètres de haut taillée dans la roche permet d'atteindre le sommet du Doigt-de-feu. La paroi de la cheminée possède de nombreuses prises et il suffit de réussir un test de Force (Athlétisme) DD 8 pour en faire l'ascension sans l'aide matériel d'escalade ou de magie. À cette hauteur, n'importe quel bruit trop important provenant de la cheminée alerte les ptérosauriens qui se trouvent dans la zone 4 de la présence d'intrus.

Niveau 4. Le sommet

Le sommet du piton est une surface relativement plane et carrée de 12 mètres de côté. Les rebords sont fragiles et il est donc déconseillé de trop s'en approcher. Le sol est couvert de plantes grimpantes et de petits buissons et parsemé de nombreux os et morceaux de viande provenant de dizaines de créatures différentes.

Une tour de pierre croulante de 9 mètres de haut a été construite dans le coin nord de ce plateau. Elle est surplombée d'une flamme rugissante, qui flotte dans les airs au-dessus de son faîte. La base de la tour est entourée de briques et d'autres fragments tombés de celle-ci. Près d'une ouverture dans la construction, trois créatures humanoïdes dotées d'un bec effilé et d'ailes membraneuses sont en train de ronger les derniers lambeaux de chair encore accrochés à une carcasse déjà bien nettoyée.

Le sommet du Doigt-de-feu se trouve à 90 mètres du sol. Si le temps est dégagé, les aventuriers peuvent admirer le panorama sur 30 kilomètres autour du piton. Ils peuvent notamment apercevoir les divers plateaux de la région, le pic de Flammes et les autres volcans et montagnes qui bordent la côte au sud, ainsi que l'énorme trou dans la canopée qui caractérise le Bassin des Aldanis, le lac Luo et la vallée des Braises.

Les ptérosauriens n'utilisent jamais la cheminée qui relie le niveau 3 et le niveau 4, sauf pour jeter de la nourriture à un prisonnier, de temps à autre. Le haut de la cheminée est entouré de roches et de petits buissons, assez de végétation pour que trois créatures de taille Moyenne puissent se cacher. Pour se cacher des ptérosauriens, un aventurier doit réussir un test de Dextérité (Discrétion) DD 12. Ce test est avantagé s'il pleut ou qu'il fait nuit.

Six **ptérosauriens** (voir l'Annexe D) nidifient au sommet du piton, dont le chef du groupe, Nrak, qui possède 40 points de vie. Nrak est une créature haineuse, dont le corps est marqué d'une grande cicatrice qui débute au sommet de son crâne, continue sur le côté droit de son visage et descend jusqu'à sa poitrine, sous son aile droite.

Si Azaka Crocorage (voir le Chapitre 1) se trouve avec le groupe, vous pouvez envisager d'ajouter des ptérosauriens, car elle fait pencher la balance de manière significative en faveur des aventuriers. Des ptérosauriens supplémentaires planent dans les airs au-dessus du piton et peuvent rejoindre la mêlée à n'importe quel moment. Les ptérosauriens n'hésiteront pas à pousser dans le vide un personnage qui fait l'erreur de s'approcher du bord du sommet. Ils peuvent bondir du piton, planer autour et faire des attaques en piqué d'une grande efficacité.

Le signal qui surplombe le Doigt-de-feu est une flamme magique de laquelle se dégage une chaleur intense. Toute créature qui commence son tour dans un rayon de 3 mètres autour de la flamme subit 10 (3d6) points de dégâts de feu. Toute créature qui pénètre dans la flamme ou commence son tour dans celle-ci subit 35 (10d6) points de dégâts de feu. Il est possible d'éteindre la flamme grâce à un sort de *dissipation de la magie* (DD 17) réussi.

Le trésor. Dans la tour se trouvent de grossiers nids et quatre coffres vermoulus. Les coffres ne sont pas verrouillés. Ils contiennent à eux quatre : 2 000 pc, 730 pa, quatre gemmes (50 po chacune) et un *parchemin magique* de *communion avec la nature*. Un des coffres contient également un masque en bois, enrobé dans un tissu, qui représente une tête de tigre. Il s'agit du *masque de la bête* d'Azaka (voir l'Annexe C). Si elle accompagne les aventuriers, elle en reprend possession immédiatement.

Dungrunglung

Les grungs de Dungrunglung (carte 2.8) triment sous les ordres tyranniques de leur despote, le roi Groak, qui est obsédé par l'idée d'invoquer la déesse Nangnang pour copuler avec elle. Afin de satisfaire leur roi, les grungs ont érigé un sanctuaire de boue de 18 mètres de haut dans lequel Groak envisage de courtiser la déesse et où elle pourra en échange lui offrir sa bénédiction sous la forme de générations de petits groaks d'ascendance divine.

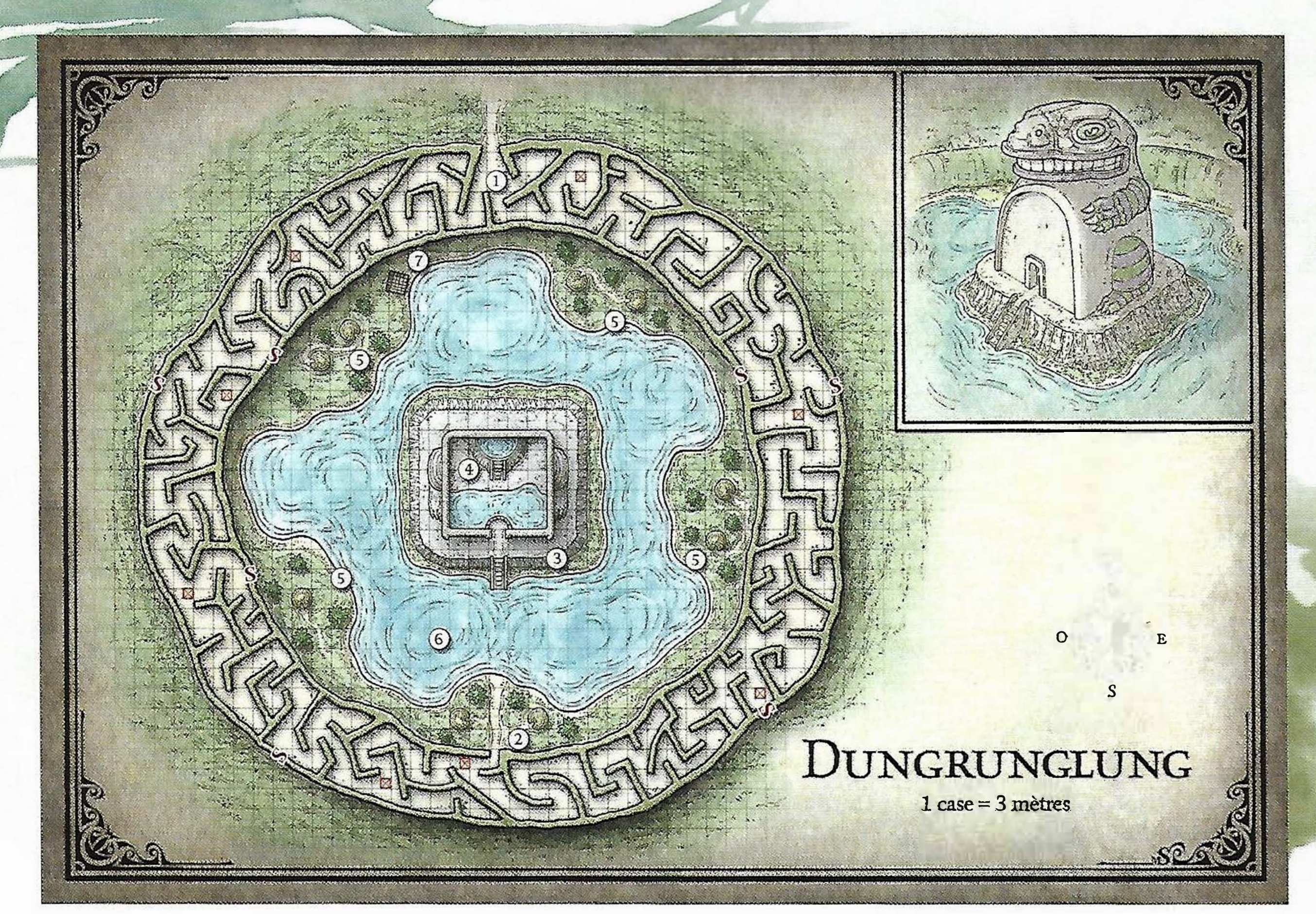
Bien que les grungs soient généralement des créatures cupides et généralement déplaisantes qui passent leur temps à manigancer, les habitants de Dungrunglung traversent une passe difficile. Leur existence est menacée par des goules et des zombis et leur poison n'est d'aucune utilité contre les morts-vivants. En conséquence, les grungs sont bien plus motivés par la notion d'enrôler des étrangers pour les aider à résoudre leur problème de morts-vivants que par celle d'en faire des esclaves ou leur prochain repas.

Le roi Groak règne sur Dungrunglung d'une main de fer et ses sujets obéissent à ses moindres désirs sans poser de questions. Cependant, si l'équilibre des pouvoirs venait à changer de manière significative en faveur de Krr'ook ou de Roark (voir l'encart « Les grungs de Dungrunglung »), les grungs n'hésiteraient pas à se jeter sur lui et à le démembrer afin d'évacuer leur frustration. Pendant le séjour des aventuriers à Dungrunglung, Krr'ook leur rendra visite en secret.

Dungrunglung abrite des grungs de toutes les castes et couleurs. Il ne s'y trouve par contre qu'un grung doré (Groak) et qu'un grung rouge (Krr'ook). Pour découvrir les profils des grungs et avoir plus d'informations sur les castes des grungs, rendez-vous à l'annexe D.

Les grungs ne parlent pas de langage autre que le leur, ce qui rend difficile toute tentative de communication. Ils traitent les aventuriers de manière différente en fonction de leur puissance apparente.

- Si le groupe semble faible (s'il compte peu de membres ou que ceux-ci ont visiblement besoin d'aide), 1d6+6 **grungs** à la peau verte (des guerriers) les encerclent dès qu'ils pénètrent dans le labyrinthe d'épines et leur demandent d'accepter une audience avec leur roi. Les grungs attaquent et neutralisent tous les aventuriers qui leur résistent. Si les aventuriers acceptent, ils les guident à travers le labyrinthe jusqu'au sanctuaire, où ils



CARTE 2.8 : DUNGRUNGLUNG

LES GRUNGS DE DUNGRUNGLUNG

Les grungs présentés ci-dessous ont tous des rôles importants à jouer à Dungrunglung. Pour voir les profils des grungs, rendez-vous à l'annexe D.

Groak (**guerrier d'élite grung** doré portant un *diadème de destruction*) est le roi transi qui souhaite séduire la déesse Nangnang. Charismatique mais instable, Groak peut passer d'une attitude cordiale à une folie homicide en l'espace de quelques secondes. Pour cette raison, aucun membre de son peuple n'ose le critiquer. Groak veut être vu comme un visionnaire et un romantique et il adore les histoires du monde extérieur. Cependant, il menace immédiatement quiconque remet en question son ego surdimensionné. Groak tolère les aventuriers aussi longtemps qu'ils le divertissent, acquiescent à tout ce qu'il dit et acceptent de l'aider dans sa quête pour réaliser sa destinée divine et devenir le consort de Nangnang.

Krr'ook (**grung sauvage** rouge) est une prêtresse grung qui craint la folie qui habite son roi. Elle lui susurre de bons présages afin de rester dans ses bonnes grâces. En secret, Krr'ook soupçonne que le Grand Rituel destiné à invoquer Nangnang va échouer et elle craint donc pour sa vie. Elle va à la rencontre des aventuriers pour voir s'ils peuvent l'aider à tromper le roi pendant la nuit du rituel. Si Krr'ook sent le vent tourner ou que le rituel ne se passe pas comme prévu, elle en imputera la responsabilité aux aventuriers et les livrera à la colère infantile du roi.

Roark (**guerrier d'élite grung** orange) est un guerrier grunk obéissant et dangereux, au service de son roi dément. Roark pense que cet absurde rituel d'invocation de la déesse n'est qu'une distraction par rapport à ce qui est véritablement important : défendre Dungrunglung des morts-vivants. Secrètement, Roark est d'abord loyal à sa tribu avant de l'être à Groak. Cependant, il se plie pour l'instant aux désirs de son roi. Il se méfie des aventuriers, mais reste ouvert à toute proposition pouvant aider son village à se défendre des morts-vivants.

rencontrent le roi Groak. Ce dernier les accueille et leur parle du grand rituel qui permettra d'invoquer Nangnang. Une fois que les personnages se sont reposés, Groak leur ordonne d'aider Krr'ook à faire les préparations finales.

- Si le groupe semble capable de se battre de manière compétente, ils sont accueillis par un groupe de 1d6+6 **grungs** à la peau verte (des guerriers) une fois qu'ils atteignent le village. Les grungs leurs souhaitent la bienvenue à Dungrunglung et les supplient de rencontrer le roi Groak. Le roi implore les aventuriers de partager avec lui sa divine destinée et d'aider Krr'ook à compléter les préparations permettant d'invoquer Nangnang. Il leur offre l'hospitalité de Dungrunglung ainsi que des informations sur le Chult en échange de leur aide.

Les aventuriers qui offensent le roi Groak sont jetés dans la fosse-prison (zone 7). Ici, ils sont approchés en secret par Krr'ook qui leur explique son dilemme. Si le groupe accepte d'aider Krr'ook, elle trouvera un moyen de tirer les membres du groupe de cette mauvaise passe afin qu'ils jouent un rôle dans son plan. Les prisonniers qui ne sont pas jugés comme « utiles » sont destinés à être rôtis à la broche ou sacrifiés à Nangnang au cours du Grand Rituel.

1. LE LABYRINTHE D'ÉPINES

Dungrunglung est entourée d'un labyrinthe magique de 6 mètres de haut composé de lierre magique entrelacé. Le mur extérieur du labyrinthe est hérissé d'épines sur lesquelles s'éventrent les zombis qui cherchent à l'escalader. Le labyrinthe à une unique entrée visible au nord et de nombreuses entrées secrètes sur toute sa circonférence. Une entrée secrète est simplement une porte bien cachée qui peut être repérée en réussissant un test de Sagesse (Perception) DD 20.

Les passages qui forment le labyrinthe sont ouverts aux éléments et, à chaque minute qui passe, ils changent magiquement de configuration, ainsi les couloirs sont sans arrêt susceptibles de devenir des culs-de-sac et vice-versa. L'aventurier qui dirige le groupe dans le labyrinthe doit réussir six tests de Sagesse (Survie) DD 15 afin de trouver l'entrée du village (zone 2). Chaque test, qu'il soit réussi ou raté, représente une minute passée à chercher son chemin dans le labyrinthe. Entre chaque test, lancez un d20 et consultez la table des Rencontres du labyrinthe d'épines pour déterminer si les aventuriers rencontrent quelque chose et, si oui, quoi. Les aventuriers peuvent également éviter de traverser le labyrinthe s'ils peuvent voler par-dessus.

Les rencontres du labyrinthe d'épines

d20	Rencontre
1-9	Pas de rencontre.
10-12	1d6+6 **grungs** (guerriers à la peau verte) en train de patrouiller.
13	1d3 **lianes meurtrières** (voir l'Annexe D) cachées au milieu des murs alentour.
14	1d4 **goules** perdues dans le labyrinthe.
15	Un scarabée yahcha inoffensif (voir l'Annexe C).
16	Les aventuriers entendent un coassement rauque qui semble à la fois lascif et malheureux. Ils n'arrivent pas à en déterminer l'origine.
17	1d6 **zombis** perdus dans le labyrinthe.
18-19	Une fosse dissimulée de 1,50 m de large et de 3 m de profondeur, hérissée de pieux empoisonnés. L'aventurier de tête peut repérer la fosse s'il réussit un test de Sagesse (Perception) DD 15. Le premier personnage qui marche sur le piège tombe et subit 3 (1d6) points dégâts contondants et il atterrit sur 1d4 pieux qui lui infligent chacun 3 (1d6) points de dégâts perforant et 7(2d6) points de dégâts de poison.
20	Une porte secrète menant au village. Pour la repérer, un aventurier doit réussir un test de Sagesse (Perception) DD 15.

2. L'entrée principale

Si les personnages sortent du labyrinthe par cette ouverture, lisez ce qui suit :

> Par une ouverture dans le mur du labyrinthe, vous contemplez un petit lac entouré de huttes de roseaux, de fougères et de nénuphars. Au milieu du lac se trouve une petite île sur laquelle s'élève un sanctuaire de 18 mètres de haut fait de briques de boue peintes. La construction représente une grenouille géante. Des eaux du lac s'élèvent des marches qui mènent à une porte taillée dans le gros ventre de la grenouille. Plusieurs petits humanoïdes ressemblant également à des grenouilles à la peau orange vif et armés d'arcs courts patrouillent la zone entourant le sanctuaire.

Quatre **grungs** à peau verte (des guerriers) émergent de proches huttes pour confronter les étrangers qui s'approcheraient du sanctuaire sans escorte. Si personne ne leur donne le bon mot de passe en langue grung (« Roook, rooook, erp »), ils attaquent les intrus. Si un combat éclate, 12 **grungs** arrivent en renfort au bout de 2 rounds. Les grungs qui se trouvent dans la zone 3 se mettent à tirer des flèches au même moment.

3. L'île de Groak

Le sanctuaire est entouré d'une rive boueuse. Il fait 18 mètres de haut et a été construit en briques taillées dans la boue et peintes avec des colorants naturels. À la base du sanctuaire, huit **guerriers d'élite grungs** à la peau orange patrouillent. Ils sont équipés de dagues et d'arcs courts et sont dévoués en premier lieu à Roark puis au roi Groak. Les étrangers qui se rendent sur l'île sans une escorte grung sont immédiatement attaqués.

4. Le sanctuaire

> L'intérieur du sanctuaire est en réalité une grande pièce vide. Juste après l'entrée se trouve un bassin d'eau claire, dont la profondeur varie de 60 centimètres à 1,50 mètre. Le bassin est illuminé d'une douce lueur bleue par des champignons phosphorescents. De petits humanoïdes de plusieurs couleurs dont l'apparence évoque des grenouilles arrangent les champignons et lancent des pétales de fleur dans le bassin.
>
> Au fond du sanctuaire se trouve une vasque en demi-cercle installée à 3 mètres de hauteur. Dans celle-ci se prélasse un grung à la peau dorée. Sur son front repose un diadème doré. Un grung à peau orange se tient, alerte, à proximité, un arc court prêt à être utilisé en main.

Le bassin peu profond qui se trouve à l'entrée du sanctuaire est l'endroit où Krr'ook (une **grung sauvage** à la peau rouge ; voir l'encart « Les grungs de Dungrunglung ») et ses assistants (six **grungs** à la peau bleu) se préparent pour le Grand Rituel en s'occupant des champignons phosphorescents et en parfumant l'eau avec de délicates fragrances. Par ordre du roi Groak, il est interdit de nettoyer le bassin de ses champignons.

La vasque qui se trouve au fond du sanctuaire est alimentée par une fontaine souterraine. Le roi Groak (un **guerrier d'élite grung** doré portant un *diadème de destruction* ; voir l'encart « Les grungs de Dungrunglung ») donne des ordres depuis la vasque pendant la journée et y dort pendant la nuit. Il quitte rarement le sanctuaire ces temps-ci. À son côté se trouve Roark (un **guerrier d'élite grung** à la peau orange ; voir l'encart « Les grungs de Dungrunglung »).

Le trésor. Le roi Groak porte un *diadème de destruction* qu'il n'hésite pas à utiliser contre quiconque l'insulte ou le défie. Au fond de sa vasque se trouvent 33 po et un morceau de quartz vert de la taille d'un poing (50 po).

5. Les masures des grungs

Plusieurs huttes trapues se trouvent sur les rives du lac. Elles ont été construites en mousse des marais et en roseaux mélangés avec de la boue. Les huttes ont un diamètre allant de 4,50 et 7,50 mètres et chacune possède une unique entrée basse. Certaines possèdent de petites ouvertures rondes comme des fenêtres et quelques-unes sont même dotées d'une petite cheminée de boue.

Chaque hutte est assez grande pour accueillir six **grungs** adultes et 2d6 bébés grungs (non-combattants). Tous les occupants d'une hutte appartiennent à une même caste et ils ont donc tous la même couleur de peau (à l'exception des jeunes, dont la peau est d'un vert-gris terne).

6. Le lac Grunglung

Le lac Grunglung n'est en réalité guère plus qu'une grande mare couverte de nénuphars et de lenticules, dans laquelle des poissons-chats indolents apparaissent parfois brièvement à la surface pour prendre de l'air. L'épaisse couche de boue qui se trouve au fond du lac est parsemée des os des repas des grungs.

Le Grand Rituel

Une fois le Grand Rituel accompli, le roi Groak s'attend à voir Nangnang apparaître devant lui et lui déclarer son amour, chanter ses louanges et le rassurer. Craignant que le rituel échoue, Krr'ook a concocté un plan désespéré pour tromper le roi, mais elle a besoin de l'aide des aventuriers pour le faire aboutir.

Le plan de Krr'ook. Il y a quelque temps, Krr'ook a découvert une boîte de *pigments merveilleux de Nolzur*, ce dont elle n'a pas fait part au roi. Elle a prévu de peindre une représentation de Nangnang d'une telle qualité que Groak croira se trouver face à la véritable déesse. Krr'ook espère que l'un des aventuriers aura le talent nécessaire pour arriver à faire un dessin de Nangnang assez convaincant. Si tout se passe bien, elle accepte que les aventuriers gardent les pigments magiques par la suite et de les récompenser également par un *anneau de saut*. Quiconque est touché par une dose de poison doit réussir un jet de Constitution DD 12 ou subir 5 (2d4) points de dégâts de poison. Une dose de poison est consommée une fois qu'elle a été utilisée pour infliger des dégâts à une créature.

Le moment de vérité. Le rituel se déroule à la nuit tombée. Des feux sont allumés dans tout le village et des dizaines de grungs pénètrent dans le lac pour contempler le sanctuaire. Le roi Groak enfile alors sa tenue de cérémonie, faite de roseaux et d'orchidées sauvages, et se place sur les marches du sanctuaire pour attendre son aimée. Il tord ses mains caoutchouteuses d'anticipation.

Afin de tromper Groak, les aventuriers doivent peindre une image de Nangnang sur une surface ou trouver un autre moyen de la représenter, puis utiliser de la magie (s'ils en sont capables) afin de lui donner une semblance de vie. *Animation des objets, image majeure, illusion mineure* ou des sorts similaires peuvent permettre de parfaire l'illusion. Des sorts comme *couleurs dansantes* et *prestidigitation* peuvent également éblouir l'audience assez longtemps pour dissimuler une erreur fatale.

Quiconque donne voix à Nangnang doit « vendre » l'illusion avec des mots mielleux qui convaincront le roi Groak qu'il a une place spéciale dans le cœur de la déesse. Le rituel doit prendre fin avec le départ de Nangnang, de telle manière que le roi ne suspecte pas qu'il a été trompé ou qu'il a été abandonné pour toujours. Si quelque chose dissone dans l'apparence de Nangnang ou son discours, le roi Groak ordonne que Krr'ook soit mise à mort, ainsi que toute personne susceptible de l'avoir aidée.

Fabriquer Nangnang. Afin de tromper Groak, le groupe doit réussir trois tâches ou plus parmi les suivantes. Faites passer les tests d'aptitudes requis aux personnages dans l'ordre suivant :

- Peindre ou confectionner une représentation de Nangnang nécessite de réussir un test d'Intelligence DD 12. Si le personnage qui accomplit cette tâche utilise les *pigments merveilleux de Nolzur*, il est avantagé à son test.
- Animer Nangnang de manière convaincante nécessite de réussir un test de Charisme (Supercherie) DD 12. Si plusieurs aventuriers contribuent à cette tâche, celui qui fait le test est avantagé.
- Convaincre Groak que les mots de Nangnang sont sincères nécessite de réussir un test de Charisme (Supercherie ou Représentation) DD 15. Si les mots sont prononcés dans un langage que le roi Groak ne comprend pas, ce test est fait avec un désavantage (Groak parle seulement la langue des grungs).
- Arriver à « vendre » le départ de Nangnang nécessite de réussir un test de Charisme (Supercherie, Intimidation ou Persuasion) DD 15. Ce test est fait avec un désavantage si la déesse parle dans une autre langue que celle des grungs.

Le résultat. Si les aventuriers ont réussi trois ou plus de ces tests, le roi Groak a été berné et il sera très heureux pour quelque temps encore. Les aventuriers qui lui ont demandé son aide la recevront sans plus de tergiversation. Cependant, si la supercherie du groupe est découverte, le roi Groak ordonne à ses sujets d'attaquer les aventuriers. Les attaquants sont seize **guerriers d'élite grungs** (dont Roark) et quarante **grungs**. Quant à lui, Groak se retire dans sa vasque et c'est là qu'il affrontera ses adversaires.

7. La fosse-prison

Cette fosse fait 1,50 mètre de profondeur et est couverte de solides barreaux de bois. Les prisonniers qui sont enfermés ici sont gardés en permanence par deux **grungs** à la peau verte (des guerriers) en attendant d'être cuits et dévorés. Tous les objets récupérés sur les prisonniers sont confiés aux grungs violets qui se trouvent dans les proches masures (voir zone 5).

Un personnage qui se trouve dans la fosse peut arriver à desceller les barreaux s'il réussit un test de Force (Athlétisme DD 20). Avant qu'il puisse faire le test, cependant, chaque garde peut lui porter une attaque d'opportunité.

Épave de la Déesse des étoiles

Un navire en bois est échoué au milieu des hautes branches de cet arbre. Le bateau est cassé en trois. Il semble normal, au premier abord, mais certaines différences le démarquent radicalement d'un bateau navigant sur l'eau. La poupe est le fragment qui se trouve le plus près du sol. Elle est suspendue par ses cordages, en équilibre précaire à environ 15 mètres du sol. La section centrale se trouve 4,50 mètres plus haut et la proue est quant à elle fermement nichée dans les hautes branches encore 3 mètres plus haut.

Une voix provenant de l'épave vous interpelle : « Heho ! Vous, au sol. Pourriez-vous nous aider ? ».

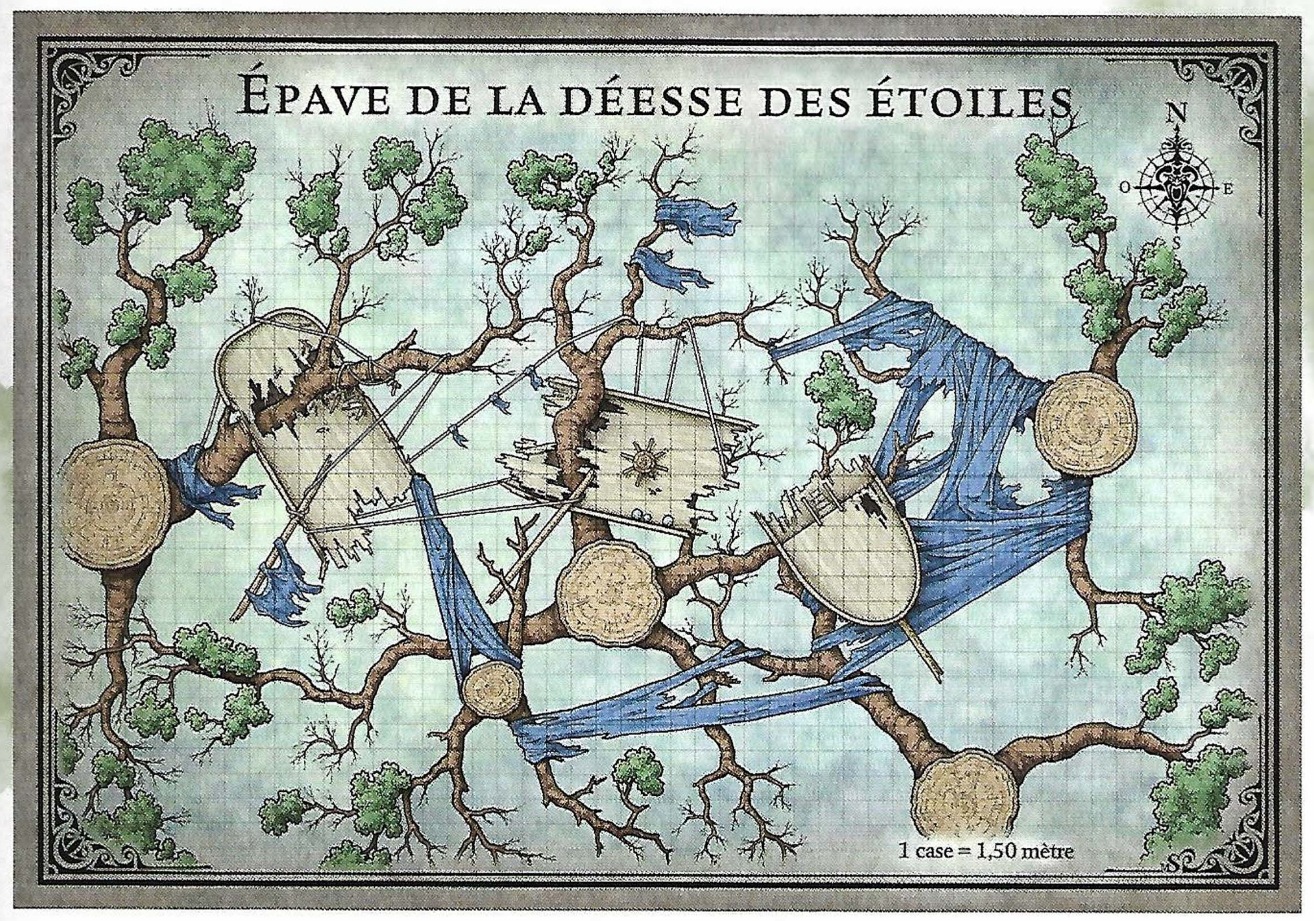
Le *Déesse des étoiles* était un navire de 27 mètres de long venant de Halruaa. Il volait à la manière d'un dirigeable, soutenu par un ballon de gaz plus léger que l'air. Piloté par un équipage d'aventuriers originaires d'Halruaa, il explorait le Chult depuis les airs quand il s'est fait attaquer par des ptérosauriens. Ceux-ci ont percé le ballon et le navire s'est écrasé dans la canopée. Comme vous pouvez le voir sur la carte 2.9, la nacelle de bois est cassée en trois morceaux, qui pendent maintenant en équilibre précaire à des hauteurs différentes. Le ballon dégonflé s'est quant à lui pris dans les branches supérieures de la canopée. L'accident peut avoir eu lieu à n'importe quel moment au cours des derniers 3d10 jours.

Les lianes et les gréements du navire rendent une ascension assez facile pour les aventuriers qui veulent rejoindre l'épave. Il leur suffit de réussir un test de Force (Athlétisme) DD 10 depuis le sol pour atteindre la poupe. Le même test doit être refait pour se déplacer d'une section de la nacelle à l'autre. Un personnage a cependant l'option de sauter d'une section de la nacelle à une section inférieure. Il doit pour cela réussir un test de Dextérité (Acrobaties) DD 10.

Les survivants de l'accident

La voix qui a interpellé le groupe est celle de Thasselandra Aile-courageuse, la capitaine du navire (humain halruéen (f) **noble**, NB). Elle leur explique brièvement la situation avant de se sentir faible et que sa voix ne soit plus assez forte pour porter jusqu'au sol. Les autres survivants de l'accident sont le navigateur Ra-das (humain halruéen (m), **éclaireur**, N), le maître d'armes Falx Haranis (humain halruéen (m) **vétéran**, CN), trois membres d'équipages appelés Brax, Nhar et Veliod (humains halruéens (m) **gardes**, N). Radas et Falx se trouvent au niveau de la poupe et les autres PNJ se trouvent dans la section centrale de la nacelle.

Le navire avait des réserves de nourriture, mais celles-ci se sont déversées au sol quand la nacelle s'est brisée. Les survivants ont tenu jusqu'à maintenant en récupérant de l'eau de pluie dans des sceaux, mais ils n'ont pas mangé depuis plusieurs jours. Ils ont donc tous 4 niveaux d'épuisement (voir



Carte 2.9 : Épave de la Déesse des étoiles

l'Annexe A du *Player's Handbook* pour en voir les effets) et ne sont pas assez fort pour rejoindre seuls la terre ferme.

Les charognards morts-vivants

Quand les aventuriers arrivent sur les lieux, ils tombent sur huit **goules** en train d'errer au milieu des buissons sous l'épave. Le front de chacune est tatoué d'un petit triangle bleu, qui est le symbole de Ras Nsi. Les arbres confèrent un abri important aux goules et elles quittent temporairement la zone si la situation devient trop dangereuse pour elles.

Quelques minutes après que les aventuriers ont grimpé sur l'épave, celle-ci est attaquée par trois **zombis girallons** (voir l'Annexe D). Les monstres viennent de l'est. Dans la mesure où ils bénéficient d'une vitesse d'escalade, ils peuvent se déplacer n'importe où sur la carte aussi facilement que s'ils étaient sur la nacelle. Les PNJ se défendent mais, étant donné leur état d'épuisement, ils ne sont pas d'une grande efficacité. Les zombis girallons sont susceptibles de se saisir des PNJ et de les jeter hors de la nacelle. Vous devriez faire en sorte qu'un garde ou deux connaissent ce sort. Un personnage qui tombe ou est jeté de la nacelle peut diminuer de moitié le nombre de points de dégâts qu'il subit à cause de la chute s'il réussit un test de Dextérité (Acrobaties) DD 10, qui reflète sa tentative de s'accrocher aux lianes et aux branches qui se trouvent sur son chemin.

Le trésor

Il n'y a pas de trésor à proprement parler sur la *Déesse des étoiles* ou parmi les débris qu'il surplombe, mais les aventuriers peuvent récupérer des armes, des vêtements et assez de matériel pour reconstituer un paquetage d'explorateur et un paquetage d'ecclésiastique.

Épave du Narval

Suite à un incident impliquant de la magie, un galion appelé le *Narval* a terminé son voyage au cœur de la jungle, à l'envers, la coque couverte de balanes et ceinte d'une couche de lierre. Il n'y a aucune trace de l'équipage, mais le vieux navire est néanmoins habité par un tigre-garou et une petite tribu de végépygmées. Dans la mesure où le tigre-garou tue plus qu'il ne peut manger et laisse ses restes aux végépygmées, cette minuscule communauté s'entend bien. Les végépygmées sont dans leur élément dans les espaces humides qui se trouvent sous le navire et dans sa soute tandis que le tigre-garou vit dans plus d'opulence dans la cabine aérée et bien meublée (mais à l'envers) du capitaine.

La tribu de végépygmées est composée d'un **chef végépygmée**, de douze **végépygmées** et de trois **épineux** (reportez-vous à l'Annexe D pour voir les profils des végépygmées et des épineux). Le **tigre-garou** (humain chultais (m), N) n'utilise plus son nom depuis bien longtemps, mais il était appelé Bwayes O'tamu. Il est le cousin de Wakanga O'tamu (voir la section « Les princes marchands », page 25) et les deux hommes étaient proches quand ils étaient enfants. Ils se ressemblent d'ailleurs assez pour que les personnages qui ont rencontré Wakanga retrouvent ses traits dans celui du tigre-garou quand il prend forme humaine. Le tigre-garou sait parler en commun et en végépygmée. Cela dit, à force de ne pas utiliser ce langage, il a du mal à s'exprimer en commun.

Quand les aventuriers pénètrent dans l'hexagone dans lequel se trouve le *Narval*, lancez un dé. Si le résultat est impair, Bwayes est en train de chasser et il repère immédiatement les aventuriers avant qu'eux ne le remarquent. Si le résultat est pair, Bwayes se repose dans sa cabine et les aventuriers ont donc plus de chances de rencontrer les végépygmées avant le tigre-garou. Si Bwayes détecte les aventuriers, il les suit discrè-

tement, par curiosité plus que par faim. Il aimerait les rencontrer et savoir ce qu'ils cherchent. Il est même prêt à les emmener jusqu'au navire pour leur échanger des gemmes contre du vin s'ils en ont. Les végépygmées se montrent hostiles envers les aventuriers sauf s'ils sont en compagnie de Bwayes.

Si les aventuriers sympathisent avec le tigre-garou et se renseignent auprès de lui sur les lieux notables du Chult, il partage avec eux les informations suivantes :

- Les ossements d'un grand dragon se trouvent dans une grotte au sud-ouest (Bwayes peut même mener les aventuriers jusqu'aux ossements d'Aiguille s'ils lui demandent poliment).
- Entre le fleuve Olung et les étendues dévastées de Nsi se trouvent les ruines d'un jardin-palais qui devait être autrefois magnifique et dont on raconte qu'il abrite un trésor sans égal. (Bwayes peut guider les aventuriers jusqu'à Nangaloré mais, par respect, il refuse de l'explorer.)

Le trésor

La cabine du tigre-garou contient assez d'équipement qu'il a récupéré pour reconstituer les kits suivants : des outils de cartographe, des outils de tanneur et un équipement d'herboriste. Un coffre en bois abîmé qui se trouve près du hamac du tigre-garou contient un paquetage d'explorateur, une longue-vue, un jeu des dragons (le tigre-garou n'en connaît pas les règles), une sacoche de cuir contenant quatre gemmes assorties (100 po chacune) et deux *potions de soins*.

Étendues dévastées de Nsi

Cette vaste étendue de jungle a été ravagée par un fléau dans un passé lointain et ne s'en est jamais remise. Les quelques plantes qui poussent encore sont maladives et empoisonnées. Au cœur de ces étendues dévastées se trouve le palais en ruine du seigneur de guerre Ras Nsi : une forteresse de pierre délabrée qui se dressait autrefois sur le dos de douze tortues géantes mortes-vivantes. Sa destruction par les hordes de morts-vivants de Ras Nsi a été si complète qu'il ne reste rien de cette structure autrefois impressionnante sinon les carapaces brisées et les os blanchis des tortues, ainsi que quelques tas de pierres qui s'enfoncent lentement dans la boue et qui ne permettent même pas de deviner la disposition des murs de l'ancienne forteresse. Les aventuriers ont deux fois plus de chances de faire une rencontre aléatoire dans cette région.

Falaises Brumeuses

Les falaises Brumeuses sont en réalité un mur de roche volcanique de 300 mètres de haut qui s'étend sur plus de 300 kilomètres le long de la côte ouest du Chult. Entre lui et la mer il n'y a rien. Pas de plages. Simplement cette immense barrière rocheuse déchiquetée sur laquelle viennent s'écraser les vagues. Et, si cela ne suffisait à tenir les gens à distance, les falaises abritent de nombreuses communautés aarakocres, des groupes de ptéranodons et des quetzalcoatlus.

Fort Beluarian

> Le drapeau de la Porte de Baldur flotte au-dessus de cette palissade de bois. L'ensemble de la structure se trouve sur une butte de 3 mètres de haut, dont les bords ont été taillés à la verticale afin d'en compliquer l'ascension. L'entrée principale du fort se trouve à l'ouest. À l'est, une grande tour surplombe les étendues sauvages alentour.

La hauteur à laquelle se trouve Fort Beluarian et le fait qu'il ne possède pas de tranchée permettent une bonne évacuation des eaux, même par fortes pluies. Le fort (carte 2.10) abrite une garnison de mercenaires du Poing enflammé. D'immenses richesses transitent par ce lieu, assez pour rendre les nobles et les marchands de la Porte de Baldur riches au-delà de leurs rêves les plus cupides.

Fort Beluarian est placé sous le commandement d'un brasier (major) du Poing enflammé d'alignement loyal maléfique appelé **Liara Portyr** (voir l'Annexe D), qui est sous les ordres directs du grand-duc Ulder Gardecorbeau de la Porte de Baldur. Liara a 47 ans et elle occupe ce poste depuis trois ans. Personnellement, elle considère son affectation au Chult comme une mise à l'épreuve. Pour la plupart de ses subordonnés, c'est un synonyme de bannissement. La garnison est composée d'une intendante appelée Gruta Hallsdottir (humain illuskien (f) **chevalier**, LN), de trois caporaux (**vétérans**) et de cinquante-quatre soldats (**gardes**). La garnison fonctionne selon le principe des « trois-huit », avec trois groupes de travail composés chacun d'un caporal (gantelet) et dix-huit soldats (poings) se relevant toutes les huit heures.

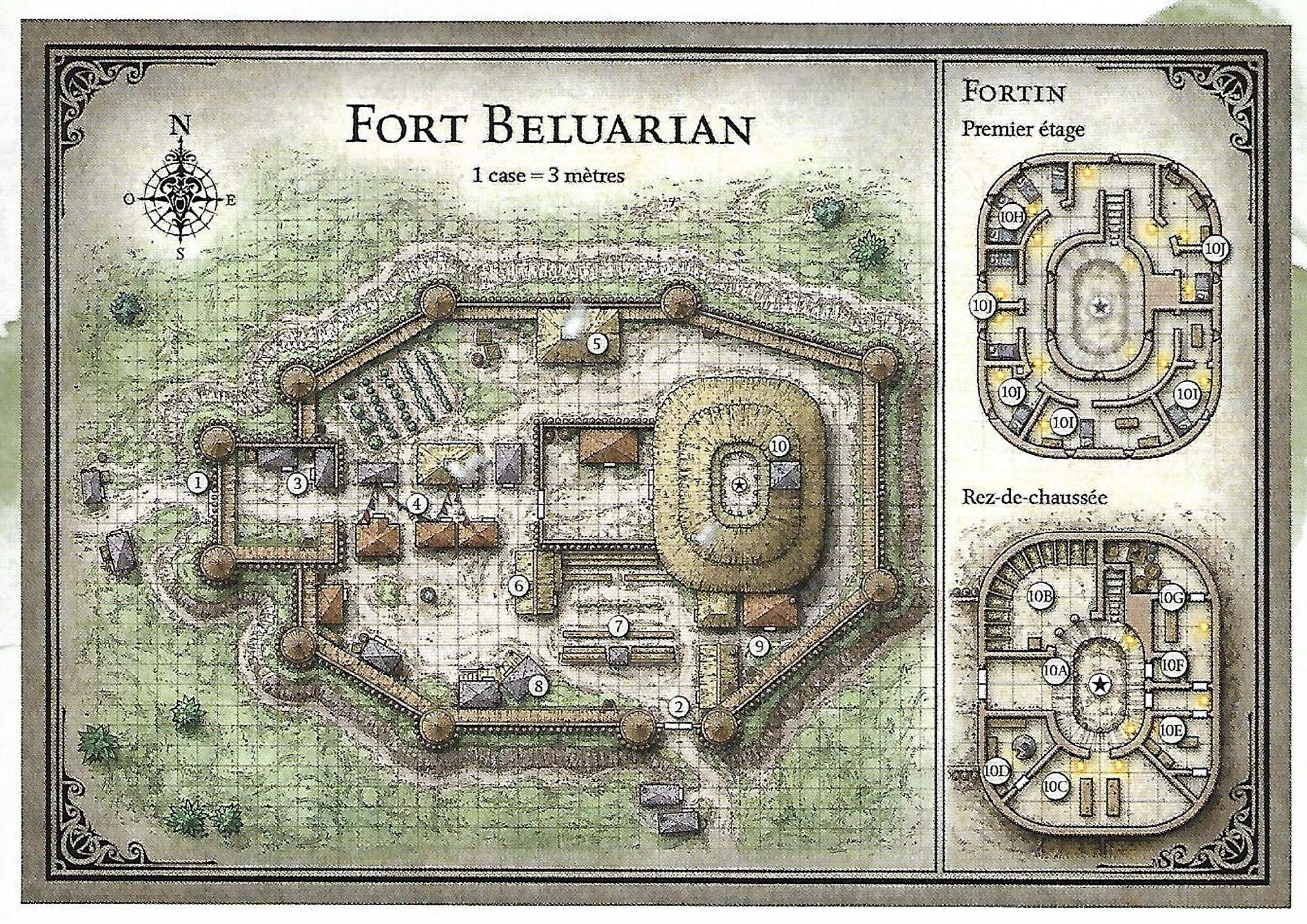
Le patron de Liara ne sait pas que cette dernière est en ligue avec les pirates qui se trouvent dans l'ancrage de Jahaka et qu'elle tire un profit rondelet de leurs activités. Les espions de Liara à Port Nyanzaru lui fournissent les manifestes de transport des bateaux et leurs dates de départ, qu'elle transmet à son tour aux pirates grâce à une *pierre messagère*. Le capitaine des pirates Zaroum Al-Saryak détient la pierre correspondante (voir « L'ancrage de Jahaka », page 41). Dans le cadre de cette collaboration, les pirates se sont pliés à l'exigence de Liara Portyr selon laquelle ils ne doivent jamais s'attaquer aux bateaux naviguant sous le pavillon de la Porte de Baldur. Liara touche une part des profits des pirates, et elle utilise une partie de ces gains pour payer des bonus à sa garnison afin d'entretenir la bonne humeur des soldats.

Bien qu'elle se trouve d'une certaine manière du côté des antagonistes, Liara Portyr n'a aucune raison d'être une ennemie des personnages. Elle passe la plupart de son temps à s'assurer de la sécurité de sa forteresse, étudiant les rapports de ses éclaireurs et de ses espions de Port Nyanzaru. Elle admire les aventuriers en général et, tant que le groupe de héros ne fait rien pour se la mettre à dos, elle peut leur donner de bons conseils et leur fournir de l'équipement leur permettant d'affronter la myriade de dangers qui se tapissent dans la jungle.

Liara ne sait trop quoi penser de certains rapports qu'elle a reçus de patrouilles envoyées au sud. Celles-ci rapportent avoir croisé dans la jungle le chemin de grandes créatures qui ne correspondent à rien de connu au Chult. Si les aventuriers ont prévu d'explorer la région qui se trouve entre la côte est et la rivière Tiryki, ou s'ils se sont déjà rendus là-bas et n'ont rien vu d'inhabituel, elle leur sera reconnaissante de toute information dont ils pourront lui faire part et qui lui permettra d'élucider ce mystère. (Ses patrouilles sont tombées sur des traces laissées par des géants du givre à la recherche d'Artus Cimber.)

Dans la mesure où la Porte de Baldur est membre de l'Alliance des seigneurs, personne ne devrait être surpris de voir une poignée d'agents de l'alliance évoluer parmi la garnison. L'Enclave d'Émeraude a également des guides experts stationnés ici. L'un d'entre eux est un druide appelé Qawasha (voir la section « Trouver un guide », page 33) qui a une très bonne réputation.

La raison principale qui justifie que les aventuriers pour se rendent à Fort Beluarian est l'achat d'une « charte d'exploration ». La cité de la Porte de Baldur a en effet décrété que tout le territoire à l'est des falaises Brumeuses et au



Carte 2.10 : Fort Beluarian

nord de la crique de Kitcher lui appartenait et maintenant que Mezro a été entièrement pillée, elle tente d'étendre ce territoire vers le sud jusqu'à la baie du Refuge. Personne (y compris les princes marchands de Port Nyanzaru) n'est assez puissant au Chult pour s'opposer à cette annexion. Ainsi, le Poing enflammé est libre de faire ce qu'il veut sur ce territoire et cela inclut le fait d'imposer aux explorateurs l'achat d'un permis. Cette charte donne à son détenteur l'autorisation d'explorer le Chult et d'en piller les richesses, à la condition que la moitié des gains et des découvertes soit remise au Poing enflammé. La charte coûte 50 po, cette somme étant considérée comme une avance sur le partage du butin. Les détenteurs d'une charte peuvent également engager jusqu'à six mercenaires du Poing enflammé (**gardes**) pour les accompagner au prix très raisonnable de 1 po par décade. Il est assez facile de lancer une expédition depuis Port Nyanzaru sans charte, mais c'est prendre le risque de se faire attaquer et confisquer son équipement par les patrouilles du Poing enflammé qui croisent l'expédition.

Toute cargaison qui rentre ou sort du fort passe par Port Beluarian, qui n'est en réalité qu'une petite plage sur laquelle ont été construites quelques baraques en rondin. Les bateaux jettent l'ancre à 800 m de la plage et une barque assure le trajet des marchandises et des passagers de l'un à l'autre. Ce poste est défendu par six **gardes** du Poing enflammé. Leur tâche principale consiste à faire les trajets en barque entre la plage et les bateaux. En cas de danger, ils peuvent se barricader dans le bâtiment de rondin le plus résistant ou s'éloigner de la plage à l'aide des barques en attendant que ce qui les menace se désintéresse d'eux et s'en aille.

Port Beluarian et le fort sont reliés par un chemin balisé long de 21 kilomètres. Ce chemin n'est pas patrouillé.

1. Le portail ouest

L'entrée principale est fermée par deux massives portes de bois traversées de barres qui ne peuvent pas être déplacées par moins de huit personnes. La zone est patrouillée et le fort a un excellent point de vue sur les alentours, le portail est donc ouvert pendant la journée, sauf quand la pluie gène la vision et laisse la possibilité d'une attaque furtive. Les murs du corps de garde qui surplombe le portail font 6 mètres de haut et le parapet qui les surplombe est patrouillé jour et nuit par six **gardes**. L'enceinte qui entoure le reste du camp fait 4,20 mètres de haut, mais elle semble plus haute dans la mesure où le fort est construit sur une butte.

2. La porte des minerais

Malgré son nom, cette porte secondaire qui perce le mur sud de la palissade n'a rien à voir avec du minerai. Il s'agit d'une poterne qui permet aux défenseurs de lancer des contre-attaques contre les ennemis qui assiègent la porte principale. Elle est généralement fermée et barrée.

3. L'armurier

Les mines de fer du Chult fournissent tout ce qu'il faut à la garnison pour pouvoir faire des armes, des armures et des objets et outils en métal. Korhie Donadrue (humain chondathien (m) **espion**, LB) est l'armurier en chef du fort. Avant de devenir forgeron, il a été aventurier pendant plusieurs années et il apprécie de recevoir la visite d'aventuriers et d'explorateurs avec lesquels il peut échanger des histoires et qui peuvent lui donner des nouvelles du monde.

Les personnages peuvent lui acheter la plupart des types d'armes, de munitions et d'armures, à un prix 25 % plus élevé que celui que l'on trouve dans le *Player's Handbook*.

Donadrue leur ferait bien une réduction, mais les prix sont fixés par le Poing enflammé.

4. Le bazar

Une douzaine de marchands vivent dans l'enceinte du fort et s'occupent de son bazar. Les soldats du fort ne constituent qu'une petite fraction de leur clientèle. Leur activité principale consiste en effet à vendre de l'équipement aux explorateurs et aux mineurs. Les marchands achètent et vendent également des gemmes, des peaux, des trophées d'animaux (des plumes, des dents, etc.). Leurs prix sont 50 % plus élevés que dans le *Player's Handbook* à cause de l'isolement du fort.

5. Le temple de Heaume

Les habitants du fort adressent leurs prières à Heaume afin qu'il les protège des dangers qui parcourent cette terre. Shilau M'wenye (humain chultais (m) **ecclésiastique**, LN) s'occupe du temple et récolte les dons. Son père était un prêtre chultais et sa mère une mercenaire shou en mission au Chult. Il fait son possible pour toujours voir le meilleur en chacun sans les juger.

Les agents du Poing enflammé

Si les aventuriers passent une journée à Fort Beluarian, Liara Portyr est informée de leur présence et elle envoie un garde pour les mener jusqu'au grand salon (zone 10C). Les aventuriers qui refusent d'accéder à sa requête sont bannis du fort. Liara propose à ceux qui acceptent de la rencontrer de servir le Poing enflammé. Pour chaque mission qu'ils accompliront pour l'organisation, les aventuriers seront récompensés. Les personnages qui refusent sont libres de continuer de vaquer à leurs occupations, mais tout ce qu'ils souhaitent acheter à Fort Beluarian leur coûte maintenant cinq fois le prix normal.

Chasseurs de goules. Liara Portyr demande aux aventuriers de l'aider à débarrasser la jungle des goules. S'ils acceptent cette mission, elle leur offre un permis d'exploration. Pour chaque tête de goule qu'ils lui rapporteront, Liara Portyr leur remettra 20 po. (Elle a assez d'argent pour offrir cette récompense pour onze têtes de goules.)

Reconnaissance de la région de Shilkou. Liara Portyr demande aux aventuriers de faire voile vers la baie de Shilkou, d'y mener une reconnaissance d'une semaine autour des ruines du village de Shilkou et de revenir lui faire un rapport. Si les aventuriers acceptent la mission, Portyr couvre les dépenses liées au voyage et à la nourriture et leur remet un permis d'exploration. S'ils complètent la mission, les aventuriers seront logés dans les quartiers des invités (voir zone 10J) et nourris gratuitement à chaque fois qu'ils passent par Fort Beluarian et chacun d'entre eux reçoit une potion ou un parchemin choisi parmi ceux qui sont disponibles dans les réserves (voir zone 10G).

Visite en terre étrangère. Les éclaireurs du Poing enflammé ont repéré des empreintes de pas géantes au sud de Fort Beluarian. Si les aventuriers découvrent quelles sont les choses ou créatures à l'origine de ces traces, d'où elles viennent et la menace qu'elles représentent pour Fort Beluarian (si elles en représentent une), Liara Portyr les récompense en leur donnant cinq flèches magiques (voir zone 10G). Si les aventuriers acceptent la mission, elle leur remet un permis d'exploration. Afin de remplir la mission, les aventuriers doivent localiser au moins un groupe de géants du givre ainsi que leur drakkar (voir la section « Le Hvalspyd », page 70). Cependant, Liara Portyr refusera de croire un rapport prétendant que des géants du givre ont débarqué au Chult et donc de payer les aventuriers, à moins qu'ils prouvent leurs dires en lui amenant une preuve irréfutable (comme une tête tranchée de géant du givre ou l'arme d'un géant).

6. Les écuries

Il n'y a naturellement pas de chevaux au Chult et ils en supportent mal le climat (ainsi que les nombreux parasites). Cela n'a pas empêché certains membres thétyriens du Poing enflammé d'emmener leurs montures avec eux à Fort Beluarian, et celles-ci sont devenues partie intégrante de la culture du fort. Les chevaux quittent rarement les environs immédiats du fort, car ils ne sont bons à rien dans la jungle.

L'étable a assez de stalles pour accueillir une douzaine de chevaux. Seules sept sont occupées pour le moment (deux **chevaux de selle** et cinq **chevaux de guerre** non caparaçonnés).

Le maître des écuries se nomme Thaeven le Chauve (humain thétyrien (m) **roturier** avec Dressage +4). Il prend grand soin des animaux, dans la mesure où le climat le lui permet, tout en se plaignent constamment de l'impossibilité de s'occuper convenablement des chevaux sous ces latitudes.

7. La lice

La principale raison qui justifie la présence de chevaux dans le fort est la joute. Des tournois sont organisés une fois par mois et des compétitions plus informelles se déroulent quand assez de gens ont du temps libre ou quand deux membres du Poing enflammé ont un conflit à résoudre.

Les soldats thétyriens qui se trouvent à Fort Beluarian ont emmené avec eux leur panoplie de chevaliers et le cérémonial qui l'accompagne, mais ils l'ont adapté à l'esthétique de la jungle et ont créé quelque chose d'unique. Les symboles habituels, qui mettent en scène des faucons, des dragons, des soleils et ainsi de suite, sont devenus au Chult des tabards en peau de léopards, une héraldique basée sur les dinosaures et des casques en forme de panthères rugissantes ou des ptéranodons en train de planer, sans compter les armures couvertes de dents de tyrannosaure et de plumes de perroquets.

Les riches marchands de Port Nyanzaru font parfois le voyage jusqu'au fort pour assister aux joutes. Ils campent alors autour du fort dans des pavillons colorés et parient des sommes outrageuses sur les résultats de la joute.

8. La cantine du Poing enflammé

La cantine du camp est un magasin exclusivement réservé aux soldats du Poing enflammé. Il ne s'y trouve pas une grande variété de produits et les prix ne sont pas particulièrement avantageux, mais certains membres de la garnison apprécient d'avoir accès à un endroit dont une des règles est « interdit aux civiles ». On trouve ici des produits de première nécessité pendant la journée et de la nourriture et des boissons pendant la soirée. Cette cantine est gérée par Jaro (humain chultais (m) **roturier**, NB), un vieil homme à la langue acérée.

9. La caserne du Poing enflammé

Cette caserne est l'endroit où les soldats dorment, mangent et s'abritent de la pluie.

Quand les nuits sont particulièrement étouffantes, ils sont nombreux à quitter la caserne pour s'installer sur des hamacs en haut des tours de guet. Le vent qui souffle en haut de la palissade leur apporte en effet une mesure de fraîcheur et un répit des insectes.

10. Le fortin

Ce bastion est un véritable fort dans le fort. Ce fortin fait 6 mètres de haut à son point le plus élevé et est doté d'une palissade de 4,80 mètres de haut. La structure est donc visible de l'extérieur de Fort Beluarian. Ses portes sont toujours ouvertes, sauf quand le fort est attaqué ou que les patrouilles ont constaté la présence d'un nombre particulièrement élevé de morts-vivants dans les environs. Si des en-

nemis arrivent à pénétrer dans la cour principale, au-delà de la palissade, la garnison peut se retrancher dans cette redoute pour y établir une ultime ligne de défense.

10A. La cour

La cour centrale du fortin est ouverte aux éléments. Il est possible de s'y retrancher en fermant les lourdes portes du fortin, qui peuvent être défendues par une poignée de soldat. La cour est ceinte d'un trottoir de planches qui permet de circuler sans marcher dans la boue les jours de pluie.

Au centre de la cour se tient une statue en bois représentant un homme en armure. Il s'agit du grand-duc Ulder Gardecorbeau de la Porte de Baldur, le chef des Poings enflammés.

10B. L'enclos des reptiles

Six **hadrosaures** et quatre **deinonychus** (voir l'Annexe D pour les profils de ces deux créatures) se trouvent dans ces enclos protégés. Les hadrosaures sont utilisés comme montures pour de petites patrouilles rapides ou comme animaux de bâts lorsque les patrouilles sont destinées à durer plus longtemps. Les deinonychus sont utilisés pour la chasse. Ils sont un peu comme des chiens, mais en beaucoup plus vicieux. Les soldats de la garnison se montrent respectueux de ces animaux.

L'entraîneur des reptiles se nomme Rahl Zuberi (humain chultais (m) **guerrier tribal** avec Dressage +4). Son visage et ses bras sont couverts de cicatrices et de tatouages et il lui manque la moitié de sa main droite. Les bords de la cicatrice révèlent des marques de dents. En dépit de son apparence impressionnante, Rahl est un homme jovial et farceur qui passe la plupart de son temps libre à raconter des histoires un peu folles à la cantine ou dans l'une des tentes qui vendent de la bière dans le bazar, en échange de boissons.

10C. Le grand salon

Le grand salon du fortin est l'endroit où la plupart des questions militaires concernant le fort sont discutées et c'est également là que **Liara Portyr** (voir l'Annexe D) rencontre les visiteurs importants. La pièce est décorée comme le serait un pavillon de chasse, avec des têtes et des crânes de dinosaures montés au mur et des fourrures d'animaux exotiques en guise de tapisseries.

Liara porte sur elle les clefs de la porte verrouillée de la réserve (zone 10G) et du coffre de métal qui se trouve dans ses quartiers (zone 10I). Si les aventuriers acceptent de la rencontrer, elle leur propose d'accomplir une ou plusieurs quêtes pour elle (voir l'encart « Les agents du Poing enflammé »).

10D. La cuisine

C'est dans cette cuisine que sont préparés les plats servis aux officiers et aux invités, ainsi que les plats spéciaux servis à l'occasion des fêtes. Les simples soldats sont quant à eux responsables de gérer leurs repas, en général par unité, et ils s'occupent de cela dans leurs quartiers, dans la caserne.

Sigbeorn Dunebar (humain illuskien (m) **vétéran**, NB) a sûrement passé plus de temps au Chult que n'importe quel membre encore vivant du Poing enflammé, mais il adore ce pays. Trop vieux pour se battre ou patrouiller dans la jungle, il s'est porté volontaire pour être transféré à la cuisine. Il en est maintenant non seulement devenu le chef cuistot mais a également été chargé (sous la responsabilité de l'intendante) de faire en sorte que le fort soit toujours convenablement ravitaillé en nourriture.


Liara Portyr

10E. L'intendante

L'intendante de Fort Beluarian se nomme Gruta Halsdottir (humain illuskien (f) **chevalier**, LN). En tant qu'intendante, elle est la seconde de Liara Portyr et est chargée de gérer le fonctionnement quotidien du fort. Si un soldat enfreint les règles, c'est Gruta qui décide de sa punition. Si une patrouille ne rentre pas au moment prévu, c'est à Gruta d'en apprendre la raison. Si des étrangers arrivent, c'est encore Gruta qui les accueille, découvre la raison de leur présence et décide si Liara Portyr peut se permettre de leur accorder un peu de son temps précieux.

Cette pièce est le bureau de Gruta et sa chambre est à l'étage. Dans le cadre de son travail, elle parcourt sans arrêt le fort et elle se trouve donc rarement là pendant la journée. Elle porte sur elle un jeu de clefs des portes verrouillées de la réserve (zone 10G).

10F. Le clocher

Le toit de chaume du fortin est coiffé d'un clocher de trois mètres, qui permet au bâtiment d'atteindre la hauteur de 9 mètres. Au cours d'une journée normale, la cloche sonne à douze reprises : toutes les quatre heures pour signaler aux gardes l'arrivée de la relève, puis dix minutes plus tard pour signaler la relève effective. Dans ce dernier cas, la cloche est frappée un nombre de fois correspondant au numéro de la garde : une fois au début de la première garde, deux fois au début de la seconde, et ainsi de suite. Par contre, quand elle sonne 10 minutes avant la relève, pour ce que les soldats appellent « le réveil », elle n'est frappée qu'une fois.

Dans le cas d'une alerte générale, la cloche est frappée en continu pendant au moins trente secondes. Il est possible d'entendre la cloche dans les environs du fort dans un rayon de 1,50 km pour les créatures qui se trouvent dans la jungle et dans un rayon de 3 kilomètres pour celles qui se trouvent dans une zone à ciel ouvert.

10G. La réserve

Les réserves de ressources vitales sont gardées sous clef dans ces deux pièces. La porte de chacune de ces pièces est verrouillée et seules Liara Portyr et Gruta Halsdottir en possèdent les clefs. Chaque porte est faite de bois robuste renforcé par des bandes métalliques (CA 17, 20 points de vie, immunité aux dégâts psychiques et de poison) et chacune des serrures peut être crochetée à l'aide d'outils de voleurs et d'un test de Dextérité DD 20.

Les pièces contiennent des objets courants comme du papier et de l'encre, des cadenas, des vêtements, des bottes, de la corde, des lanternes, de l'huile de lampe et des bougies.

Le trésor. Dans la seconde pièce se trouvent quatre *potions de soin*, quatre *parchemins magiques* (deux de *restauration inférieure* et deux de *purification de la nourriture et de l'eau*), cinq *flèches +1* dans un carquois et un *bol de contrôle des élémentaires de l'eau* (destiné à être utilisé en dernier recours en cas d'attaque du fort). Portyr et Halsdottir ne parlent pas de ces trésors devant les aventuriers, même si ces derniers arrivent à gagner leur confiance.

10H. La chambre des gantelets

Ce salon était initialement destiné à accueillir un groupe de soldats assignés à la garde du fortin, mais elle a été réquisitionnée par Sigbeorn Dunebar (voir zone D10) et trois autres vétérans de la garnison du Poing enflammé possédant le grade de caporal (gantelet), qui en ont fait leurs quartiers.

10I. Les quartiers de l'état-major

Liara Portyr dort dans la chambre la plus au sud et Gruta Halsdottir dans une pièce plus petite au sud-est. Dans les deux chambres se trouvent des livres, des vêtements et quelques autres effets personnels.

Le trésor. Un personnage qui regarde sous le lit de Liara Portyr trouve un petit coffre en métal verrouillé. Il est possible de le déverrouiller à l'aide d'outils de voleur et en réussissant un test de Dextérité DD 18. Le coffre contient 220 po et une *pierre messagère* que Liara utilise pour communiquer avec les pirates de l'ancrage de Jahaka.

10J. Les chambres des invités

Il arrive que des invités importants se rendent au fort : un prince marchand de Port Nyanzaru, un haut gradé du Poing enflammé ou un noble de la Porte de Baldur. De tels individus sont logés dans ces pièces.

Les aventuriers sont susceptibles d'y être logés s'ils arrivent à gagner ce privilège, par exemple en partageant une découverte de valeur avec le Poing enflammé, en menant une contre-attaque contre un groupe de morts-vivants ou en apportant la preuve qu'ils ont repoussé une incursion de géants du givre.

Hisari

Cette cité yuan-tie en ruine se trouve dans la jungle au pied de la Couronne, un volcan fumant qui se trouve à l'extrémité ouest des montagnes du Lézard ailé. Une puissante protection similaire à l'effet du sort *répulsion/attirance* empêche les yuan-tis de pénétrer dans la ville. La plupart des hommes-serpents qui vivaient ici auparavant se sont installés à Omu.

La moitié de la ville a été engloutie dans les entrailles de la terre et se trouve maintenant dans une grande caverne souterraine, où elle ne reçoit jamais la lumière du soleil. Le reste d'Hisari est toujours visible à la surface, mais a été recouvert de plantes grimpantes et de fleurs. Tous les piliers et toutes les briques sont couverts de mousses, et les dômes dorés et fissurés de la ville sont ensevelis sous un tapis de racines et de cendres.

Hrakhamar

Les éruptions des volcans alentour ont forcé les nains à abandonner Hrakhamar (carte 2.11). Ils avaient l'intention de réinvestir les lieux et de remettre la forge en marche une fois la zone plus sûre, mais ce jour n'est pas encore arrivé.

Des tritons du feu se sont installés et ont remis la forge en route afin de se confectionner des armes et des armures. Un petit groupe de nains albinos se terre dans la proche jungle et surveille la forge, mais ils ne sont pas assez nombreux pour défier les tritons du feu.

Si les aventuriers s'approchent dans un rayon de 15 kilomètres (1 hexagone) de la forge, quatre **guerriers nains albinos** (voir l'Annexe D) les repèrent et viennent leur parler. Leur porte-parole est un individu brusque appelé Sithi Tranchevigne. Elle leur expose son problème (« les tritons du feu ont envahi notre forge ancestrale ») et propose une solution (« tuez-les »). En récompense, chaque aventurier recevra 20 lingots de 0,50 kilo d'adamantium raffiné de la forge et les nains les mèneront là où s'est écrasé le « bateau volant » venu d'un lointain pays (voir « L'épave de la Déesse des étoiles », page 60).

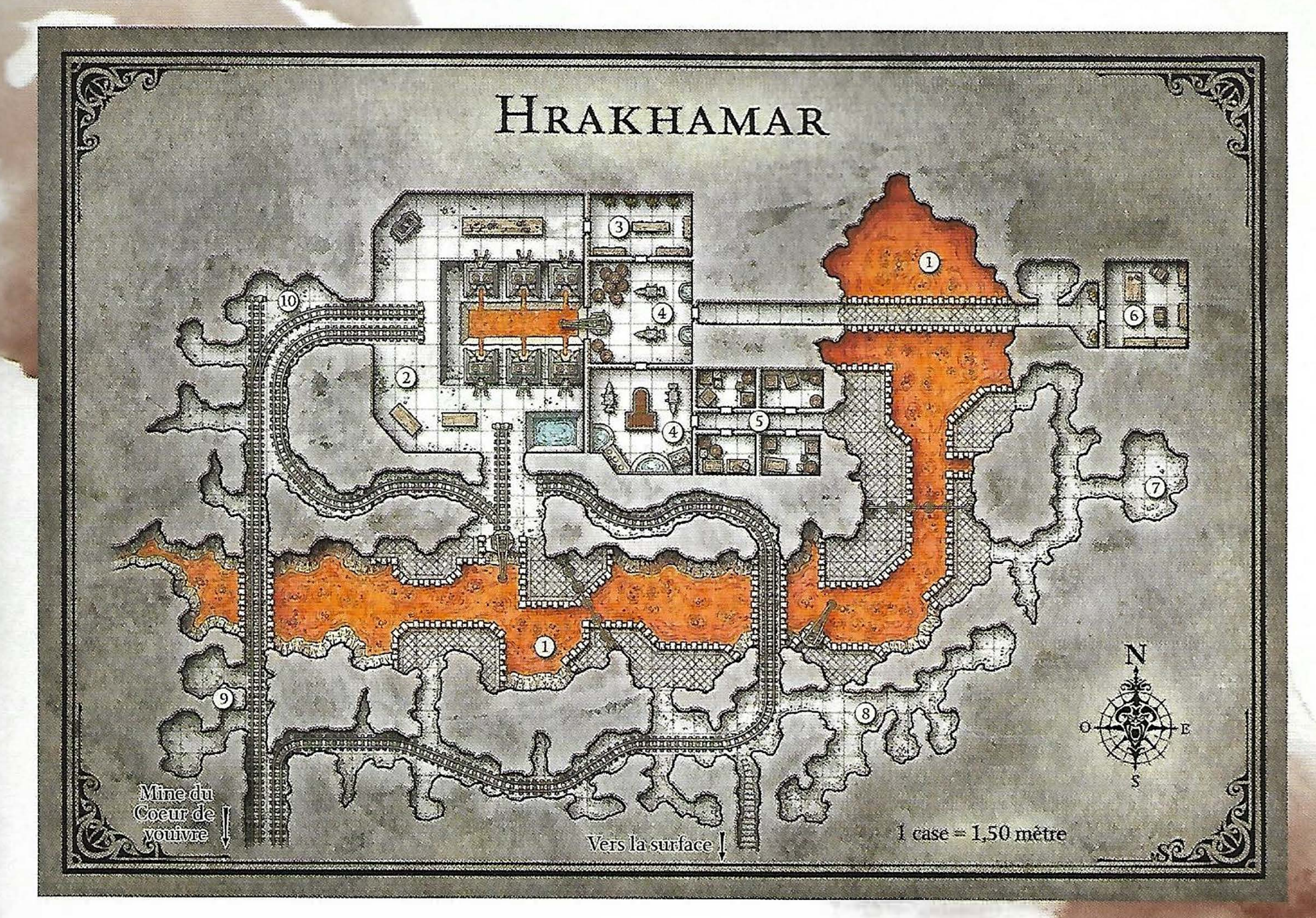
Les nains se proposent de monter la garde à l'extérieur pendant que les aventuriers débarrassent Hrakhamar des tritons du feu. Si le groupe craint de ne pas être assez fort ou a besoin d'un guide, Sithi propose de les accompagner. Elle se rappelle de l'agencement de la forge, mais elle ne sait pas combien de tritons du feu se trouvent à l'intérieur ou ce qu'ils pourraient y cacher.

Quand la forge était utilisée par les nains, elle était reliée à un réseau de routes commerciales rejoignant la baie de Shilkou et d'autres lieux importants de la péninsule. Bien que ces routes aient été négligées pendant plusieurs siècles, les segments qui se trouvent dans les alentours de la forge ont été construits par des nains et même un siècle d'abandon ne suffit pas à réduire à néant une route naine. Dans la vallée de l'Honneur perdu, ces routes sont enterrées sous les cendres, mais là où la montagne s'élève au-dessus de la plaine de cendres, il est facile de repérer la voie naine et de la suivre jusqu'à l'entrée de la forge. Un aventurier qui réussit un test de Sagesse (Survie) DD 13 en examinant la route remarque des marques calcinées, qui lui font déduire que la route est utilisée par les titrons du feu ou d'autres créatures de feu.

Quand les aventuriers arrivent devant Hrakhamar, lisez le paragraphe suivant :

> L'entrée se présente sous la forme d'une voûte de 3 mètres de haut au-dessus de laquelle ont été gravés un immense marteau et une paire de pinces entrecroisées. L'ouverture se fermait avant par deux portes de métal, mais l'une d'entre elles gît à présent au sol, ses gonds complètement rongés par la rouille, tandis que l'autre semble sur le point de s'effondrer à tout moment. Plusieurs constructions devaient se trouver devant l'entrée de la forge à une époque lointaine, mais il n'en reste plus que les fondations.

Le couloir d'entrée devient graduellement plus étroit, jusqu'à devenir un passage 1,50 mètre de large pour 3 mètres de haut. Le tunnel continue tout droit sur 1 200 m environ avant de déboucher sur la forge à proprement parler. Il est en pente douce descendante et est entrecoupé de temps en temps de quelques escaliers, également descendants. Le sol et les murs sont couverts de brûlures.



Carte 2.11 : Hrakhamar

1. La fosse de magma

Les nains exploitaient une faille volcanique au cœur de Hrakhamar afin d'y fondre du fer et de l'adamantium qu'ils descendaient dans du magma à l'aide de creusets d'argile.

> Une caverne remplie de magma en fusion, qui bouillonne et crache des flammes, se trouve sous vos yeux. Des portants et des grues métalliques s'alignent le long des murs et permettent de manœuvrer d'immenses creusets d'argile calcinés. La caverne est traversée d'énormes chaînes, qui semblent utilisées pour assurer le transport de conteneur de minerais pesant plusieurs tonnes au-dessus de la lave. La chaleur qui règne ici est étouffante et vos yeux s'emplissent de larmes, alors que vous avez l'impression de cuire sur place. De l'endroit où vous vous tenez, l'unique moyen de traverser la fosse est un étroit pont en pierre équipé de rails destinés à la circulation de berlines de mines. Il résonne dans la pièce un martèlement sourd, qui provient d'un endroit qui se trouve au-delà de la fosse de magma.

Le magma se trouve à 3 mètres sous le niveau des portants et des rails. Deux grandes chaînes traversent l'espace au-dessus de la fosse en deux endroits, permettant le passage du minerai dans de grands conteneurs.

Si les aventuriers traversent la faille en empruntant l'un des deux ponts ferroviaires, ils ne courent pas le risque de tomber. S'ils veulent emprunter les chaînes pour traverser à la force des bras, ils doivent par contre réussir un test de Force (Athlétisme) DD 10. S'ils échouent, ils tombent dans le magma. Une créature qui tombe dans le magma ou qui y commence son tour subit 55 (10d10) points de dégâts de feu.

2. La fonderie

> Le martèlement s'intensifie, mais il ne vient pas de la pièce qui se trouve devant vous. Cette immense pièce rectangulaire est une fonderie. Au centre de celle-ci se trouve un bassin rectangulaire rempli de métal en fusion. Six appareils de facture naine sont installés autour du bassin et nettoient le métal liquide de ses impuretés. Dans le coin sud-est de la pièce, un plus petit bassin contient ce qui ressemble à de l'argent en fusion.
>
> Des créatures qui ressemblent à un mélange entre des amphibiens humanoïdes et des élémentaires du feu actionnent les machines. Ils ne vous ont pas encore remarqués.

L'origine du martèlement se trouve à l'est.

Huit **guerriers tritons du feu** (voir l'Appendice D) travaillent dans cette pièce. Ils sont concentrés sur leurs tâches et ne s'attendent pas à voir arriver des intrus. Par ailleurs, il y a tellement de bruit dans la pièce que les aventuriers peuvent les prendre par surprise, à moins qu'ils ne se déplacent sans aucune précaution ou attirent l'attention sur eux d'une manière ou d'une autre.

Le bassin central contient du fer en fusion. Le plus petit ne contient pas de l'argent mais de l'adamantium. Une créature qui tombe dans l'un de ces bassins ou qui y commence son tour subit 55 (10d10) points de dégâts de feu. La grue qui se trouve au sud (en surplomb de la zone 1) est utilisée pour descendre un creuset plein de minerais dans la rivière

de magma jusqu'à ce que le minerai soit en fusion. Une fois qu'il est liquéfié, le minerai est amené jusqu'à la zone 2 via le chemin de fer pour être versé dans le bassin approprié.

3. L'ARMURERIE

Les ennemis des nains convoitaient les richesses de Hrakhamar. Afin de défendre leur trésor, les nains ont empilé de nombreuses armes et armures dans cette pièce. Cependant, les tritons du feu n'y ont presque pas touché. Ils préfèrent en effet leurs propres armes, plus légères que celles des nains, et les armures naines ne leur vont pas.

Dans cette pièce se trouvent six exemplaires de chacune des armes suivantes : hache d'armes, hache à deux mains, maillet d'armes, morgenstern, pic de guerre, marteau de guerre et arbalète lourde, ainsi que deux cents carreaux d'arbalète et quatre armures de demi-plates naines au complet. Si les aventuriers sont guidés par Sithi Tranchevigne, elle les autorise chacun à prendre une arme.

4. LA FORGE

Le fer et l'adamantium en fusion de la zone 2 sont transférés dans la pièce la plus au nord de cette zone, où ils sont transformés en lingots. À l'époque, une partie du métal était utilisée pour confectionner des outils et des pièces de rechange pour la machinerie sur les enclumes qui se trouvent dans la pièce, mais la majeure partie du fer était envoyée dans la salle au trésor (zone 6). Les lingots en adamantium étaient quant à eux envoyés dans la pièce la plus au sud de la forge pour y être martelés par imposant marteau afin de leur faire perdre leurs impuretés. C'est ce marteau, dont le mouvement est produit par une machine, qui est à l'origine du martèlement qui résonne dans le reste de la caverne.

Quand les aventuriers arrivent, quatre **guerriers tritons du feu** se trouvent dans la pièce la plus au nord et six autres se trouvent dans la pièce sud sous la supervision d'un **sorcier d'Imix triton du feu**. Rendez-vous à l'Annexe D pour voir les profils des tritons du feu.

Le levier de métal. Le couloir qui sépare les zones 4 et 6 n'a rien de particulier sinon un lourd levier de fer intégré dans le mur nord, à 6 mètres de la porte permettant d'accéder à la zone 4. Le levier est en position basse, mais il peut être redressé facilement. Faire cela permet d'étendre la passerelle au-dessus du magma jusqu'à la zone 6 si le piège qui s'y trouve là l'a faite se rétracter. Si les aventuriers manipulent le levier alors que la passerelle est déjà déployée, cela a pour seul effet de faire grincer quelques engrenages dissimulés dans les profondeurs de la roche.

5. LES RÉSERVES

Ces pièces étaient utilisées par les nains pour stocker toutes sortes de choses : de la nourriture, des tabliers de cuir, des lunettes de protection ou encore de l'encre et des parchemins. Les tritons du feu les ont mises à sac et elles abritent maintenant des « nids » faits en vêtements nains, en gants de protection et à l'aide d'autres matériaux matelassés sur lesquels les tritons du feu dorment à tour de rôle. Il se dégage une puanteur atroce de ces pièces, un mélange d'odeur de cheveux brûlés et de caoutchouc fondu. Un incident qui se déroule dans l'une de ces pièces attire l'attention de tous les tritons du feu qui se trouve dans la zone des réserves.

La pièce nord-ouest est inoccupée. Dans la pièce nord-est, trois **guerriers tritons du feu** jouent aux osselets avec des phalanges de nains. Quatre **guerriers tritons du feu** dorment en tas au milieu de la pièce sud-ouest. Dans la pièce sud-est, deux **sorciers d'Imix tritons du feu** débattent calmement de la nécessité de dénoncer ou non le sorcier qui se trouve dans la zone 4 pour hérésie contre Imix. Rendez-vous à l'Annexe D pour voir les profils des tritons du feu.

6. LA SALLE AU TRÉSOR

Deux armures de demi-plates naines se dressent de chaque côté d'une porte de métal renforcée de bandes d'amadantium. Il fut un temps où ces armures devaient être magnifiques, mais elles ont été depuis entaillées de nombreux coups, noircies par le feu et couvertes d'ordures. La porte est dotée de deux verrous, l'un au-dessus de l'autre.

Les nains ont scellé leur salle au trésor avant de quitter Hrakhamar et elle n'a pas été ouverte à ce jour. En effet, malgré leurs efforts, les tritons du feu n'ont pas réussi à forcer la porte ou vaincre les verrous.

La porte verrouillée. Le verrou supérieur est enchâssé dans un cadre en adamantium qui ressemble à une version stylisée de la rune naine signifiant « début ». La rune peut être interprétée correctement par un personnage capable de lire le nain. Le verrou inférieur était à l'origine enchâssé dans un cadre doré ressemblant à une version stylisée de la rune naine signifiant « fin », mais les tritons du feu en ont raclé l'or et s'en sont servis pour décorer l'autel d'Imix (zone 7). Cela dit, ils s'y sont pris de telle manière qu'il est encore possible de deviner ce qui devait se trouver là. Cette rune peut être interprétée correctement par un personnage qui sait lire le nain et qui réussit un test d'Intelligence (Investigation) DD 15. Chaque verrou peut être crocheté à l'aide d'outils de voleur et d'un test de Dextérité DD 20.

Le verrou inférieur est piégé. Le piège peut être repéré grâce à un test de Sagesse (Perception) DD 13, mais il est impossible de le désarmer ou de l'éviter. Le piège se déclenche si une tentative de crocheter la serrure échoue de 5 ou plus, si la mauvaise clef est utilisée ou s'il est ouvert par n'importe quel moyen avant le verrou supérieur. Le déclenchement du piège cause la rétraction de la passerelle entre la zone de la salle au trésor et la forge (zone 4), ne laissant à sa place qu'un vide béant de 12 mètres de long au-dessus du magma. La seule possibilité de redéployer la passerelle consiste à relever le levier qui se trouve dans le couloir de la zone 4. Cependant, le levier est trop loin pour être manipulé avec *main du mage* par quiconque se trouve du côté du trésor.

Les clefs de la salle au trésor étaient à la portée des tritons du feu. Ils ne les ont cependant pas reconnues pour ce qu'elles étaient et les ont incorporées à une statue qu'ils ont construite dans l'Autel d'Imix (zone 7).

La chambre latérale. La solution permettant d'ouvrir la porte se trouve dans une pièce latérale en apparence vide qui se trouve juste à côté de la salle au trésor. Quiconque fouille cette pièce finit par trouver une étrange boîte jetée dans un coin. La boîte est en métal et elle ressemble à un livre et s'ouvre des deux côtés, comme les deux côtés de la couverture d'un livre. D'un côté se trouve la rune naine signifiant « début » et de l'autre la rune signifiant « fin ». Ouvrir l'un ou l'autre côté permet également de voir l'empreinte d'une clef gravée dans la plaque de fer. Les clefs originales de la porte de la salle au trésor se trouvaient dans cette boîte.

Avec tous les outils dont ils disposent à Hrakhamar, les aventuriers peuvent faire des copies de ces clefs à l'aide de leur image imprimée dans le métal. Pour y arriver, un personnage qui maîtrise les outils de forgeron doit réussir un test d'intelligence DD 10. Si aucun des aventuriers ne possède cette maîtrise, Sithi Tranchevigne peut faire le test à leur place. Musharib (voir la section « Trouver un guide », page 33) possède également cette compétence. Les empreintes des clefs sur les boîtes ne sont plus bonnes à rien au bout de trois tentatives ratées et la boîte ne peut plus être utilisée pour couler de nouvelles clefs.

Le trésor. La salle au trésor contient les richesses de Hrakhamar. Des milliers de lingots de fer et d'adamantium y sont stockés et empilés avec soin. Chaque lingot de fer vaut 1 po et pèse 5 kilos. Chaque lingot d'adamantium vaut 10 po et pèse 0,50 kilo. Si elle accompagne les aventuriers, Sithi Tranchevigne leur permet de récupérer leur récompense sur-le-champ. Elle veille cependant à ce qu'aucun d'entre eux ne prenne plus de 20 lingots.

Sur une caisse se trouve un gantelet d'or confectionné pour un nain adulte. Les nains du Chult l'appellent le Gantelet de Moradin et la coutume veut qu'il soit porté par les superviseurs de Hrakhamar. Il est d'excellente facture et vaut 2 500 po. Cependant, un riche nain serait sûrement prêt à en payer le double.

7. L'autel d'Imix

Il est difficile de deviner comment les nains utilisaient cette zone. Les tritons du feu y ont quant à eux installé un autel.

> Le tunnel s'ouvre sur une petite chambre et la puanteur du soufre et de la chair brûlée qui s'en dégage assaille vos narines. Contre le mur nord de la pièce se trouve une statue de 1,50 mètre de haut, faite d'un assemblage de métaux, de cuivre, d'or et d'argent, martelés afin de créer une forme vaguement humanoïde et enflammée. Quatre tritons du feu sont en train de prier devant la statue.

Les adorateurs sont deux **sorciers d'Imix tritons du feu** et deux **guerriers tritons du feu** (voir l'Annexe D pour les profils des tritons du feu). Ils combattent jusqu'à la mort.

La statue pèse 75 kilos et représente Imix, le dieu primordial qui se trouve au cœur de la société militarisée et très croyante des tritons du feu. La statue n'a pas grande valeur artistiquement parlant (les tritons du feu sont des forgerons acceptables mais de piètres artistes). Si les aventuriers séparent l'or et l'argent des autres métaux, ils peuvent récupérer l'équivalent de 20 po et 400 pa. Un nain albinos ou un aventurier qui est un forgeron compétent peut fondre les matériaux précieux à l'aide de l'équipement qui se trouve à Hrakhamar en l'espace de quelques heures.

Un aventurier qui réussit un test de Sagesse (Perception) DD 13 pendant qu'il examine (ou qu'il est en train de fondre) la statue d'Imix repère un objet enfoncé entre les flammes de la statue : un fragment de clef. Il s'agit de l'unique fragment d'adamantium de la statue et seul la résistance naturelle de ce métal l'a empêché d'être déformé au point d'être méconnaissable. Une fois que le fragment d'adamantium a été séparé du reste, un examen approfondi permet de trouver un autre fragment d'or, tellement déformé qu'il est à peine reconnaissable. Ces clefs étaient autrefois celles qui permettaient de déverrouiller la porte de la salle au trésor (zone 6). Elles sont dans un tel état qu'il est impossible de leur rendre leur forme d'origine, même avec un sort de *réparation*.

8. Les cavernes enfumées

> Il vous est impossible de déterminer la profondeur et la configuration de ces cavernes emplies d'une fumée âcre qui vous brûle les yeux et vous irrite la gorge à chaque respiration. Vous arrivez cependant à distinguer ce qui ressemble à une lanterne au milieu du nuage de fumée.

Ces cavernes sont le repaire de deux **méphites de fumée**. Ce que les aventuriers prennent pour la faible lueur d'une lanterne est en réalité l'effet du sort *lumières dansantes* qui a été lancé par l'un des méphites pour attirer les aventuriers plus profond dans leur repaire aux vapeurs toxiques.

La visibilité est nulle dans toute la zone 8. Les aventuriers peuvent s'y déplacer de 3 m par round en se guidant avec la main le long des murs. S'ils se déplacent plus vite, ils subissent 1 point de dégât contondant causé par des chocs sur le crâne et les tibias sur les excroissances de la pierre. Au bout de 2 rounds passés dans la fumée, chaque aventurier doit faire un jet de Constitution DD 10 au début de son tour pour éviter de gagner un niveau d'épuisement. Les aventuriers qui retiennent leur respiration ne gagnent pas de niveaux d'épuisement tant qu'ils retiennent leur souffle. Les aventuriers qui se sont couvert le nez et la bouche de chiffons humides ou prennent des précautions similaires sont avantagés sur le jet de sauvegarde pendant 10 rounds, jusqu'à ce que le chiffon ait séché à cause de la chaleur intense qui règne à Hrakhamar.

Les méphites n'ont pas particulièrement envie de s'en prendre directement aux aventuriers, mais ils se feront un plaisir de faire les poches de quiconque perd connaissance dans la fumée. S'ils sont acculés, ils implorent la clémence des aventuriers. Si un aventurier réussit un test de Charisme (Intimidation) DD 10, les méphites leur proposent des informations en échange de leur vie. Ils savent que la forge est infestée de tritons du feu, où les sauteurs géants qui leur servent de monture sont parqués et que deux prisonniers nains se trouvent dans des cellules à l'ouest de leur repaire.

9. Les cellules et le chemin de la mine du Cœur de vouivre

Les tritons du feu sont réputés pour leur amour de la torture et de la chair humanoïde. Leurs prisonniers sont ligotés, bâillonnés et jetés ici en attendant que les tritons décident du tourment qui les fera souffrir le plus. La plupart des prisonniers ne survivent pas plus d'une décade, mais ils souhaitent généralement mourir bien plus tôt.

Les nains sont une exception. Les tritons du feu ont encore beaucoup de choses à apprendre sur Hrakhamar et ils torturent les prisonniers nains afin d'en tirer des bribes d'informations sur le fonctionnement des outils et des machines qui se trouvent dans la fonderie. Deux **guerriers nains albinos** (voir l'Annexe D) malchanceux se trouvent dans les cellules, ligotés, bâillonnés et les yeux bandés, quand les aventuriers arrivent. Ils s'appellent Laz Tonnetambour et Malkar Grain-de-roche. Ils sont tous deux blessés et n'ont plus qu'un point de vie. Ils sont également affamés, déshydratés et ont 5 niveaux d'épuisement. Avec le temps et l'aide de soins normaux ou magiques, Laz arrivera à se remettre de l'épreuve. Malkar a quant à lui sombré dans la folie. Il frissonne de manière incontrôlable et passe son temps à hurler si on lui enlève son bâillon. Il est possible de lui faire recouvrer sa santé mentale grâce à un sort de *restauration inférieure* ou une magie comparable. Si les aventuriers escortent Laz et Malkar jusqu'à Sithi Tranchevigne, elle et ses compagnons prennent soin d'eux.

Le tunnel continue sur 60 kilomètres jusqu'à la mine du Cœur de vouivre, qui a été investie par le dragon Tzindelor et ses serviteurs kobolds (voir la section « La mine du Cœur de vouivre », page 76). Le tunnel est praticable et les rails du chemin de fer souterrain sont intacts, cela dit les aventuriers sont sûrs d'y rencontrer des **charognards rampants** et des **araignées géantes.** En s'approchant de la mine du Cœur de vouivre, ils ont également des chances de rencontrer des groupes de **kobolds**. Les nains albinos savent que le tunnel mène à la mine du Cœur de vouivre, mais ils avertissent les aventuriers qu'un dragon rouge y a élu domicile.

10. Le garage des berlines

Les nains garaient leurs berlines de minerais et leurs wagonnets à fond plat ici quand ils n'en avaient pas l'utilité. Deux exemplaires de chaque se trouvent encore là, en très mauvais état, mais capables de rouler.

Les tritons du feu utilisent cette zone comme étable pour douze **sauteurs géants** (voir l'Annexe D). Les sauteurs géants sont attachés, mais ces longes sont seulement destinées à les empêcher de franchir les rails les plus à l'ouest et d'errer dans les tunnels. Un sauteur en colère ou alarmé pourra sans mal rompre ce lien, et ces créatures sont généralement alarmée et en colère dès qu'elles voient un humanoïde qui n'est pas un de leurs maîtres tritons du feu.

Dès qu'un individu qui n'est pas un triton du feu pénètre dans la zone 10, les sauteurs géants se mettent à taper du pied, à grogner et tirer sur leurs longes. Dès le début du round suivant, 1d3 sauteurs géants se libèrent à chaque round et attaquent les intrus ou se joignent à la bataille en cours. Ils n'attaquent pas les tritons du feu et un triton du feu peut sauter sur un sauteur géant et l'utiliser comme monture en suivant les règles du combat monté.

Hvalspyd

Le *Hvalspyd* (qui signifie « harpon à baleine ») est un drakkar adapté à la taille des géants du givre. Il fait 75 mètres de long et ses voiles sont des ailes de dragon blanc. Il mouille à 100 mètres d'une plage qui se trouve sur la côte nord-est du Chult, à 105 kilomètres au nord de crique de Kitcher. Les géants sont dans l'impossibilité de cacher leur navire : quiconque voyage le long de la côte ne peut pas ne pas le voir.

Le *Hvalspyd* vient de la mer des Glaces mouvantes au nord et a un équipage de vingt géants du givre. Trois **géants du givre** restent dans le bateau en permanence (deux d'entre eux montent la garde pendant que le troisième se repose). Deux **géants du givre** supplémentaires surveillent la mer depuis la plage. Les quinze autres géants se sont séparés en 5 groupes de trois et explorent la jungle à la recherche d'Artus Cimber et de l'*anneau de l'Hiver*. L'un des géants du givre qui est parti à la recherche d'Artus est Drufi (**géant du givre** (f), NM), le capitaine du *Hvalspyd*.

Drufi mène cette expédition et a pour objectif de récupérer l'anneau pour le compte de son seigneur, le jarl Storvald. Les raisons pour lesquelles ce dernier veut récupérer l'anneau sont expliquées dans l'aventure *Storm King's Thunder*. Storvald croit que s'il entre en possession de l'*anneau de l'Hiver*, il pourra geler le monde et le plonger dans un âge de glace éternel (un rêve merveilleux que Drufi ferait tout pour voir arriver). Les géants ne savent rien d'Acérérak, de l'Exacteur d'âmes et de la malédiction mortelle.

Les géants du givre se trouvent hors de leur élément dans la jungle tropicale, qui représente pour eux le pire des enfers. Ils n'ont cependant aucune intention de faillir à leur devoir et à leur jarl et de laisser l'*anneau de l'Hiver* leur échapper.

Les groupes de traqueurs géants du givre

Le groupe de traqueurs de Drufi est composé de deux **géants du givre** mâles et d'une paire de **loups arctiques**. Chacun des quatre autres groupes est composé de trois **géants du givre** et de 1d2 **loups arctiques**. Les géants du givre ne peuvent pas se déplacer dans la jungle sans laisser de traces. Si les aventuriers rencontrent des géants, ils verront sûrement des traces de leur présence quelques heures ou jours avant la rencontre elle-même : des buissons piétinés, des arbres brisés ou déracinés, de gigantesques empreintes de bottes, des runes de 90 centimètres gravées sur des arbres ou des rochers ou encore des déjections de loups arctiques. Il existe de nombreux carnivores gigantesques au Chult et il leur faudra donc réussir un test de Sagesse (Survie) DD 10 pour remarquer que ces signes ne correspondent pas à ceux de la faune de la jungle. Si un aventurier réussit son test de 5 ou plus, il identifie correctement la source de ces traces comme des géants du givre. Un guide chultais est avantagé sur ce test, mais il ne fera pas le lien avec les géants du givre. Cette idée est bien trop absurde.

Jusqu'ici les recherches des géants se sont cantonnées à la région située entre la côte et la rivière Tiryki et celle entre les ruines de Port Castigliar et les montagnes du nord-est. Drufi a aperçu Fort Beluarian au loin et Port Nyanzaru depuis l'autre côté de l'embouchure de la rivière Tiryki, mais les géants ont réussi à éviter les patrouilles du Poing enflammé. En ce qui les concerne, les mercenaires et les éclaireurs du fort ont remarqué de nombreux signes étonnants dans la jungle au sud, mais ils n'ont pas encore conclu qu'ils ont affaire à des géants du givre. L'étape suivante pour les géants consistera à explorer la région qui se trouve plus au sud. À un moment donné, ils retourneront au *Hvalspyd* et feront voile jusqu'à la baie du Refuge pour explorer la région environnante. Cette méthode de traque semble bien peu efficace pour quadriller une région aussi vaste et dense que le Chult, mais c'est la meilleure idée qu'a eue Drufi.

Si les aventuriers la rencontrent, Drufi n'a pas de raison de les attaquer ou les tuer, sauf si eux-mêmes l'attaquent ou si elle pense qu'ils en savent plus que ce qu'ils disent sur l'*anneau de l'Hiver*. Avant d'agir, elle tente tout de même de découvrir si les aventuriers possèdent des informations sur Artus Cimber et l'artefact et, si oui, lesquelles. Drufi tente de dissimuler l'intérêt qu'elle porte à ce sujet, mais elle possède toute la subtilité d'un mammouth en train de charger. Tout personnage qui réussit un test de Sagesse (Perspicacité) DD 10 se rend rapidement compte que les questions maladroites que pose Drufi portent sur un puissant objet magique que possède Artus Cimber.

Toute rencontre entre les aventuriers et les géants sera plus intéressante si elle se déroule après que les aventuriers ont rencontré Artus Cimber. S'ils avouent à Drufi qu'ils l'ont rencontré mais qu'ils ne peuvent pas (ou refusent de) lui dire où il se trouve, il ne lui en faut pas plus pour tenter de les capturer pour leur arracher les informations qu'elle cherche par la torture.

Le trésor

Les réserves du *Hvalspyd* sont presque vides et les géants du givre n'ont rien amené de valeur avec eux pour leur expédition.

Ishau

La communauté côtière d'Ishau a été engloutie par la mer. Les bâtiments de pierre du village se trouvent maintenant sous les eaux de la baie du Refuge, à quelques kilomètres du rivage. Les ruines englouties sont parcourues par les requins chasseurs et les requins des récifs, qui sont en compétition avec les plésiosaures pour obtenir la meilleure position au sommet de la chaîne alimentaire. Les uns comme les autres se tiennent cependant à distance respectueuse des guenaudes aquatiques qui viennent parfois explorer les ruines à la recherche de restes humains ou de breloques imbibées d'eau.

Kir Sabal

Un vénérable monastère surplombe la jungle depuis son perchoir, en haut d'une falaise bordant un haut plateau. Des marches de pierre et des passerelles branlantes connectent les différents bâtiments entre eux. Le plus bas de ceux-ci se trouve à 150 mètres du sol. La façade croulante du bâtiment principal est ornée d'un labyrinthe symbolique.

À intervalles très réguliers, un homme oiseau décolle de l'un des balcons du monastère ou atterrit.



Kir Sabal (carte 2.12) est un paisible sanctuaire qui abrite un vol d'aarakocres et représente un havre de sécurité aux héros... s'ils peuvent l'atteindre. Les aarakocres de Kir Sabal ont la garde des derniers descendants humains de la lignée royale d'Omu. Si les aventuriers finissent par libérer Omu du mal qui la possède, la lignée royale pourra en reprendre les rênes.

À l'origine, il était possible d'atteindre le monastère par le biais d'un chemin ascendant constitué de rampes de pierre naturelles, de marches taillées dans la falaise et de passerelles installées contre la paroi. Les rampes et les marches sont encore à peu près intactes, mais les passerelles de bois, quand elles ont survécu, sont vermoulues et gorgées d'humidité. Les aarakocres n'en ayant pas besoin, ils n'ont eu aucune raison de les réparer.
Afin d'atteindre le monastère depuis le sol, un aventurier doit réussir trois tests de caractéristiques. À chaque test échoué, il doit choisir entre subir 10 (3d6) points de dégâts contondants causés par la chute ou gagner un niveau d'épuisement (ce qui le désavantage pour ses autres tests). Les trois tests à réussir sont les suivants :

- Un test de Force (Athlétisme) DD 15 permettant d'escalader les parties dénuées de passerelles.
- Un test de Dextérité (Acrobatie) DD 15 afin de franchir les endroits où les passerelles se sont effondrées en sautant le long de poutres de soutien inégalement espacées.
- Un test de Sagesse (Perception) DD 15 afin de repérer les planches pourries qui ne supporteront pas le poids d'un personnage.

L'ascension prend 1 heure plus 10 minutes pour chaque test de caractéristique raté. À moins que les personnages accomplissent l'ascension sous couvert d'invisibilité, de la nuit, ou pendant une pluie torrentielle, il leur est impossible d'atteindre le monastère sans se faire repérer par les aarakocres.

Cinquante-six **aarakocres** vivent à Kir Sabal, dans douze « nids », ou groupes familiaux étendus. Environ un tiers d'entre eux sont des jeunes. Les autres sont des adultes, mâles comme femelles. Ils vivent essentiellement de chasse dans la jungle, de pêche le long du fleuve Olung et des plantations qu'ils entretiennent sur le plateau, à l'abri des prédateurs chultais.

Le chef de cette communauté est une aarakocre d'âge canonique appelée Asharra, que ses congénères, qui la révèrent comme une sainte, appellent Professeur. Asharra est intelligente, ambitieuse et manipulatrice, mais jamais cruelle ou froide. Asharra est une **aarakocre** avec les modifications suivantes :

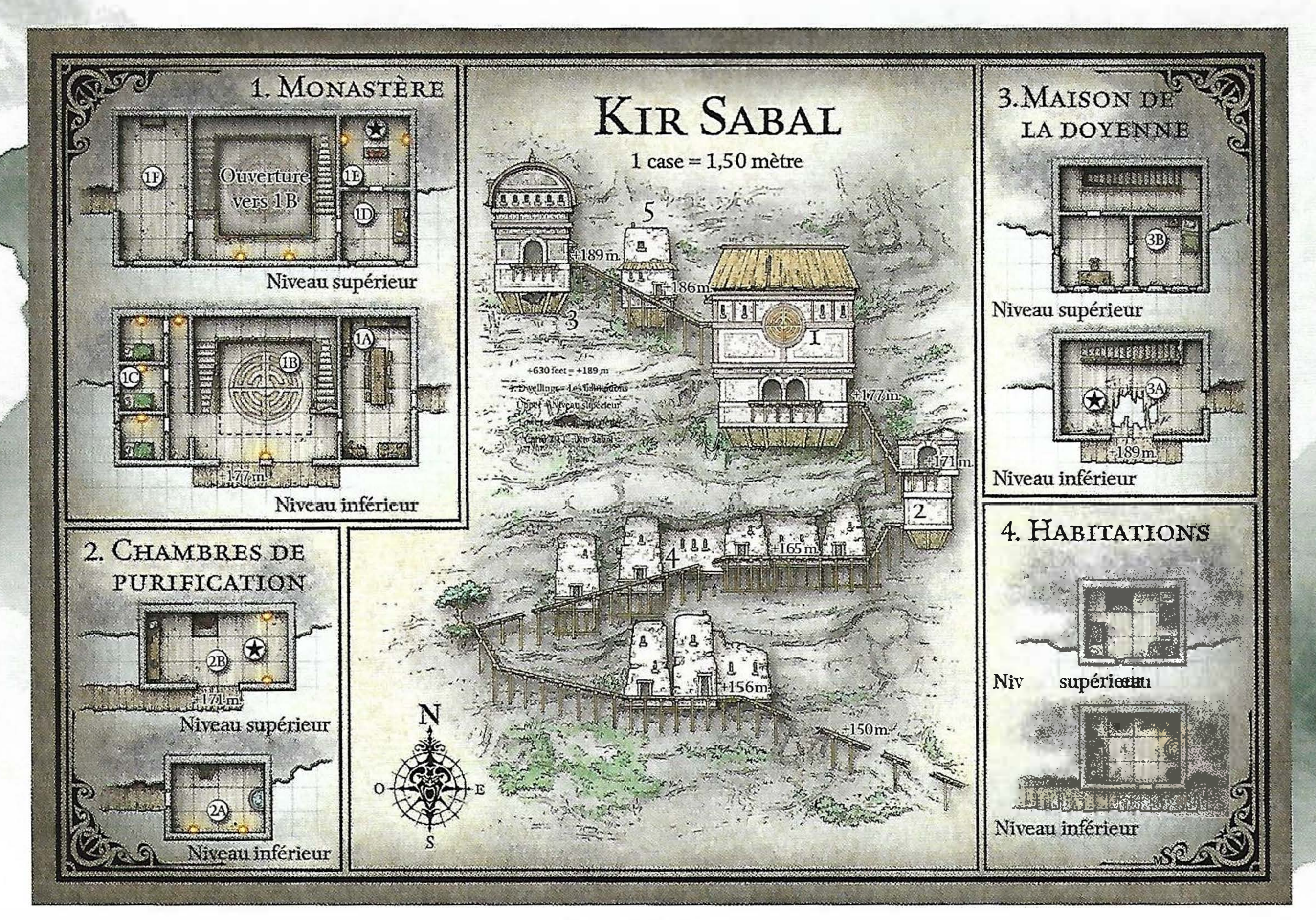
- Asharra est d'alignement loyal neutre.
- Elle possède 31 (7d8) points de vie.
- Elle a une valeur d'Intelligence de 14 et de Sagesse de 17, et possède les compétences suivantes : Histoire +4, Perspicacité +5, Perception +7.
- Elle possède le trait Incantation ainsi qu'il est décrit ci-dessous.
- Elle parle aérien et commun.
- Elle possède un Indice de dangerosité de 2 (450 PX).

Incantation. Ashara est une lanceuse de sorts de niveau 5 qui utilise sa Sagesse comme caractéristique d'incantation (JdS contre les sorts DD 13 ; +5 pour toucher avec des attaques magiques). Ses sorts de druide préparés sont les suivants :

Tours de magie (à volonté) : *druidisme, réparation, produire une flamme*
1er niveau (4 emplacements) : *détection de la magie, lueurs féeriques, vague tonnante*
2e niveau (3 emplacements) : *bourrasque, immobiliser un humanoïde, restauration inférieure*
3e niveau (2 emplacements) : *appel de la foudre, mur de vent*

Les aarakocres de Kir Sabal mènent leurs vies en suivant des rituels et des règles de comportement strictes imposés par la tradition et le Professeur. Avec le temps, ces règles et rituels se suffisent à eux-mêmes et ne sont plus vraiment liés à la religion.

Si les aventuriers s'approchent de Kir Sabal avec des intentions pacifiques, ils y seront bienvenus aussi longtemps



Carte 2.12 : Kir Sabal

qu'ils ne blessent personne, qu'ils ne vont pas à l'encontre des traditions, volent ou mentent. Même s'ils ont un statut d'invité, on attend d'eux qu'ils participent pendant quelques heures chaque jour aux tâches quotidiennes (balayer le sol et faire la vaisselle, essentiellement).

Si les aventuriers disent à Asharra qu'ils comptent se rendre à Omu et détruire l'Exacteur d'âmes, elle leur propose d'accomplir un rituel appelé la Danse des sept vents, afin de leur conférer le pouvoir magique de voler (voir l'encart « La Danse des sept vents »). Asharra peut indiquer aux aventuriers quelle direction prendre pour se rendre à Omu, mais elle ne permet pas à ses congénères de s'approcher des ruines à cause des grues intelligentes et maléfiques (les éblis) qui vivent là.

Du haut de ses dix-sept ans, la **princesse Mwaxanaré** (voir l'Annexe D) est la descendante la plus âgée des familles royales d'Omu et la première héritière du royaume déchu. Elle et son frère de six ans Na (un non-combattant avec CA 10 et 3 points de vie) sont des invités des aarakocres, même si le terme de « pupilles » serait plus approprié. En effet, leur arrière-grand-mère Napaka était la dernière reine d'Omu, leur père Omek est mort suite à une chute et leur mère Razaan a été tuée par des ptérosauriens. Les aarakocres ont décidé de protéger les jeunes héritiers (et leur progéniture si nécessaire) jusqu'à ce que le mal ait été chassé d'Omu. Les aarakocres disent qu'ils agissent ainsi seulement pour le bien du Chult, mais Asharra espère en secret que si le royaume du Chult est réinstauré, les aarakocres y auront un statut privilégié.

Mwaxanaré est vaniteuse, têtue et impatiente de montrer sur le trône. Elle n'apprécie pas de se faire rabrouer et est habituée à s'adresser aux gens sur un ton condescendant, sauf quand il s'agit d'Asharra. De son point de vue, elle est déjà la reine du Chult et c'est le reste du monde qui est en faute de ne pas le reconnaître.

Malheureusement, la princesse a passé sa vie à l'abri dans Kir Sabal et sa compréhension du monde tel qu'il existe hors des murs du monastère est cruellement, presque comiquement, limitée et déformée. Par exemple, elle ne se réfère aux autres royaumes que comme s'il s'agissait de principautés ou de domaines (le « domaine de Waterdeep », « la principauté d'Amn ») ; elle croit que les dirigeants de Faerûn seraient disposés à lui envoyer des milliers de soldats en renfort en l'espace de quelques jours si seulement ils connaissaient sa situation ; et elle est certaine que les princes marchands de Port Nyanzaru fêteraient le retour de leur monarque légitime avec joie et lui remettrait les clefs de la ville sur-le-champ. Le monde ainsi qu'elle le perçoit est minuscule et avide de son règne. Mwaxanaré est loin d'être bête, mais ses croyances lui viennent pour la plupart d'Asharra.

La Danse des sept vents

Asharra connaît un rituel appelé la Danse des sept vents qui confère temporairement l'aptitude magique du vol à un maximum de dix créatures qui ne savent pas voler. Le rituel dure 10 minutes, ne peut être fait que par un aarakocre âgé, et nécessite d'avoir une orchidée noire comme composante matérielle.

Asharaa doit réduire l'orchidée en poudre, l'inhaler et danser en cercle autour des créatures qui bénéficieront des effets du rituel de manière ininterrompue pendant que sept autres aarakocres chantent des prières adressées aux Ducs du vent d'Aaqa. Quand la danse prend fin, les ailes d'Asharra disparaissent et elle perd sa capacité de voler. Les créatures qui bénéficient du rituel gagnent chacune une vitesse de vol magique de 9 mètres (elles peuvent donc voler à 6 kilomètres par heure). L'effet du rituel dure trois jours, au bout desquels les ailes d'Asharra reparaissent ainsi que sa capacité à voler.

Mwaxanaré se croit capable d'obtenir le soutien nécessaire pour repeupler et reconstruire Omu si seulement elle récupère un trésor perdu mais hautement symbolique appelé le Calice crânien de Ch'gakare (voir le Chapitre 5). Si les aventuriers indiquent qu'ils se rendent à Omu, elle insiste pour qu'ils cherchent le calice et le lui amène, « pour le bien du Chult ». Si les aventuriers lui demandent une récompense plus substantielle, elle leur offre l'équivalent de 250 po en bijoux et objets divers pris dans son trésor privé (voir la zone 5).

Bien qu'elle soit bien traitée par les aarakocres, Mwaxanaré se sent seule et le seul autre humain qui se trouve à Kir Sabal est son frère. Par conséquent, la princesse est susceptible de voir l'un des aventuriers comme un potentiel partenaire romantique, pour lequel elle ressent des choses puissantes et sauvages, mais teintées de jalousie et, toquade ou non, Mwaxanaré est habituée à obtenir ce qu'elle veut.

Contre l'avis d'Asharra, la princesse a passé un pacte avec les Ducs du vent d'Aaqa, de vénérables êtres des plans extérieurs, afin de devenir une apprentie sorcière. Elle déteste les corvées physiques et utilise constamment ses sorts *main du mage* et *serviteur invisible*. Son pacte lui a aussi permis de gagner le don de télépathie, qu'elle adore utiliser.

Si Asharra pense que les aventuriers risquent d'apprendre à Mwaxanaré des vérités perturbantes ou gênantes sur le monde, ou si sa passion pour l'un d'entre eux présage une tragédie, l'aarakocre estime qu'ils représentent alors un danger... et Kir Sabal peut s'avérer un lieu potentiellement dangereux pour des créatures dénuées d'ailes.

Na est vêtu d'un costume d'aarakocre qu'il a confectionné lui-même et il prétend être un homme-oiseau. Il est étonnamment studieux et réfléchi pour un garçon de six ans. Il est poli, respectueux et quand il s'exprime de sa voix douce, il fait preuve d'une sagesse étonnante pour un individu si jeune. Les seuls intérêts dont il fait preuve pour l'extérieur se limitent à des promenades dans le jardin qui se trouve sur le plateau et qui sont l'occasion d'étudier des plantes et des insectes, ou des lancements de complexes jouets volants qu'il a confectionnés en bois et en papier et qu'il regarde planer paresseusement par-dessus la jungle depuis la fenêtre de sa chambre. Si quelqu'un suggérait à Na qu'il ferait un meilleur souverain que Mwaxanaré, il éclaterait de rire avant de prendre un air effaré.

1. Le monastère

Six **aarakocres** vivent dans le monastère comme moines. Tant qu'ils se trouvent dans le monastère, ils portent des chapelets et peignent des symboles de labyrinthe sur leur bec, leurs pieds et leurs mains.

Un grand symbole d'Ubtao a été peint sur la façade de ce bâtiment. Il n'est pas visible depuis Kir Sabal même, seulement de l'extérieur, depuis les airs ou le sol, en bas de la falaise.

1A. Le réfectoire. Le vestibule du monastère sert également de réfectoire. C'est ici que les moines aarakocres prennent leurs repas et tiennent des réunions. Les aarakocres utilisent des bancs et des tabourets dépourvus de dossier, qui seraient bien inconfortables pour leurs ailes. La table est assez grande pour accueillir vingt convives.

Quand les gargouilles attaquent

Les gargouilles d'Omu et les aarakocres de Kir Sabal sont des ennemis jurés. Les éclaireurs aarakocres surveillent la lointaine cité et leurs intrusions insolentes agacent les gargouilles. De temps à autre, les gargouilles suivent donc une patrouille qui rentre à Kir Sabal et attaquent le monastère. Si cela arrive quand les aventuriers se trouvent à Kir Sabal, les aarakocres leur seront reconnaissants de toute l'aide qu'ils pourront leur apporter. Les attaquants sont au nombre de dix **gargouilles**. Si six d'entre elles sont tuées, le reste reprend la direction d'Omu.

1B. La salle des prières. Il s'agit de la pièce principale du monastère et elle a de quoi impressionner. Son plafond culmine à 18 mètres du sol et le faîte de son toit de chaume se trouve 4,50 mètres plus haut. Il s'agit d'un espace assez grand pour que les aarakocres puissent y voler, mais ils le font rarement par respect de l'étiquette.

Le symbole labyrinthique d'Ubtao est reproduit au sol dans une mosaïque de 7,50 mètres de diamètre. Les moines aarakocres passent la majorité de leurs journées à méditer en observant le labyrinthe depuis différents points de vue (en bas des marches ou sur l'estrade). Les autres aarakocres ne se rendent ici que pour les occasions spéciales, comme les mariages, les funérailles et les jours saints.

1C. Les quartiers des maîtres. Les moines aarakocres utilisent ces pièces comme des cellules où dormir. Chaque pièce est meublée d'un lit superposé et d'une petite table sur laquelle se trouvent une bougie et une bassine. Les moines ne possèdent rien et même leurs habits et leurs chapelets sont la propriété du monastère.

1D. L'antichambre. Avant de pénétrer dans le sanctuaire, les moines doivent se préparer dans cette antichambre en se couvrant d'huiles parfumées, en lisant des textes sacrés inscrits sur des parchemins et en peignant des motifs labyrinthiques sur leur bec, leurs mains et leurs pieds.

1E. Le sanctuaire. Une statue de bois à taille réelle d'un noble tabaxi se tient contre le mur, face à la porte. La statue est couverte de fleurs et enrobée d'un nuage d'encens. À la différence des autres statues de Kir Sabal, celle-ci est en excellent état, malgré son grand âge. Un test d'Intelligence (Religion) DD 15 permet de reconnaître une représentation d'Ubtao sous sa forme tabaxi. Les aarakocres ne savent pas qu'il s'agit d'une représentation d'Ubtao. Ils révèrent seulement la statue comme un talisman porte-bonheur, qui protège Kir Sabal et s'en servent comme objet de méditation.

1F. La salle d'entraînement. Les moines aarakocres utilisent cette salle pour s'entraîner à la méditation et aux arts martiaux. Elle contient simplement des tapis d'herbe tressée.

2. Les chambres de purification

Les aarakocres procèdent à une purification rituelle dans ce bâtiment avant de pénétrer dans le monastère. C'est également ici qu'ils laissent des offrandes au Professeur et au mystérieux gardien qu'ils vénèrent (la statue d'Ubtao sous forme tabaxi).

2A. La salle des ablutions. Au niveau inférieur se trouve une baignoire qui permet aux visiteurs de faire leurs ablutions, après quoi ils se saupoudrent les plumes de sel, de craie de poussière d'or qui se trouve dans des pots à cet effet (le pot de poussière d'or vaut 50 po) avant de se rendre au monastère.

2B. L'autel. Au niveau supérieur se trouve un coffre de bois contenant des chandelles et des bandeaux pour les visiteurs. Contre le mur est de la pièce se trouve une statue de bois décorée de fleurs et aux pieds de laquelle se trouvent des offrandes de nourriture. La statue semble très vieille et a été usée et lissée par les milliers de mains qui l'ont caressée, il est donc impossible de savoir qui elle représentait à l'origine. Les offrandes déposées ici sont récupérées quotidiennement par la servante d'Asharra et réparties entre les statues qui se trouvent dans le monastère et dans la maison de la doyenne.

3. La maison de la doyenne

Asharra et Yingmatona (prononcé ying-mah-TAU-na), sa vieille servante aarakocre, vivent dans ce grand bâtiment. Aucun autre aarakocre n'y met les pieds. Mwaxanaré s'y rend occasionnellement et seul Na a l'autorisation de s'y déplacer à sa guise. Les aventuriers n'ont pas le droit de pénétrer dans ce bâtiment s'ils n'y sont pas expressément invités, au risque de commettre un impair impardonnable.

3A. L'autel. Le rez-de-chaussée de la maison se limite à une unique pièce. Yingmatona dort sur un simple matelas sous les escaliers. En face de la porte se dresse une statue de bois qui ressemble à un tabaxi. La statue semble très vieille et est de style chultais. Il est possible d'y reconnaître une représentation d'Ubtao sous forme de tabaxi grâce à un test d'Intelligence (Religion) DD 15. Si quelqu'un a déjà reconnu la statue qui se trouve dans le monastère, il fait immédiatement le lien et n'a pas besoin de faire de nouveau test.

Les murs de cette pièce sont couverts de fresques à moitié effacées et représentant des motifs floraux parsemés, avec parfois une certaine discordance, de symboles mathématiques. Une section du sol s'est effondrée sous l'action du temps. Tout ce qui tombe par cette ouverture termine sa course sur les rochers, près de deux cents mètres plus bas.

3B. Les quartiers d'Asharra. L'étage est décoré de fresques similaires à celle du rez-de-chaussée. En haut des marches, le palier, creusé à même la roche, n'est éclairé que par la faible lumière de deux chandelles (une de chaque côté du couloir).

La pièce la plus à l'ouest est une bibliothèque qui possède une unique étagère contenant quarante-quatre vieux livres. Na se rend souvent ici pour lire les livres, dont aucun n'est magique. Ils traitent d'une grande variété de sujets : les mathématiques, la philosophie naturelle, la géographie, les créatures fabuleuses, la théologie, etc. Tous les livres datent d'avant la Magepeste et il sera donc difficile d'y trouver des informations ayant une application pratique dans le Chult contemporain.

La pièce la plus à l'est est la chambre d'Asharra. On y trouve un lit confortable, une table de chevet, quelques livres de poésie chultaise et une armoire contenant des habits quotidiens et de cérémonie. Sous le lit se trouve une petite boîte contenant *quatre potions de poison* qu'il est facile de confondre avec des *potions de soin*. Asharra peut y avoir recours si elle juge que la présence des aventuriers à Kir Sabal devient problématique.

4. Les habitations

Les habitations de Kir Sabal ne sont pas toutes identiques, mais elles conservent une certaine similitude. Chacune d'entre elles est occupée par 2d4 **aarakocres**. Un habitat standard compte deux ou trois niveaux reliés par une échelle (les maisons sont trop étroites pour permettre à leurs habitants de voler). Les aarakocres de Kir Sabal n'ont pas grand-chose de valeur, à part quelques totems confectionnés à partir de branches, de plumes, d'écailles, de carapaces et de dents.

5. La maison royale

Entre le monastère (zone1) et la maison de la doyenne (zone 3) se trouve un bâtiment similaire à ceux décrits dans la zone 4. Cette maison est cependant meublée pour des humains et elle appartient à Mwaxanaré et Na. Elle est en bien meilleur état que les autres, ainsi que l'exige leur statut royal.

Le trésor. Mwaxanaré possède de nombreux beaux objets : des peignes et des miroirs argentés, des bouteilles de parfum en cristal, des plumes de perroquet multicolores destinées à la calligraphie, des joyaux à glisser dans ses tresses, des colliers et des anneaux sertis d'opales et de morceaux d'ambre chultais. L'ensemble de ces objets a une valeur de 330 po, mais un individu qui se fait attraper dans Kir Sabal en possession d'objets volés à Mwaxanaré sera condamné à mort et, puisqu'aucun habitant de Kir Sabal ne volerait, les doutes se portent automatiquement sur les aventuriers si quelque chose disparaît.

Lac Luo

Ce lac se trouve au-dessus d'un immense puits géothermique et est réchauffé par des cheminées volcaniques et la lave qui coule depuis la vallée des Braises. À certains endroits, le lac se trouve même en ébullition et il s'en dégage des nuages de vapeur qui peuvent être vus à des kilomètres de distance. L'eau est trop chaude et trop alcaline pour permettre une vie lacustre et ses rives sont un désert de cendre et de dépôts salins. Il y a bien peu de créatures, à part des méphites de boue et de vapeur, qui peuvent vivre dans cette zone. L'eau se rafraîchit et perd la majorité de ses alcalis en s'engageant dans le cours du fleuve Olung.

Mbala

> Un plateau de 540 mètres de haut aux parois abruptes s'élève au-dessus de blocs de roche gros comme des navires. Un étroit chemin a été taillé dans la paroi et semble permettre de rejoindre le sommet de la falaise.

Il est possible d'escalader la paroi de cette falaise, mais cela nécessite de posséder du matériel d'escalade, de maîtriser la compétence Athlétisme et d'avoir au moins 90 mètres de corde.

Il est bien plus simple d'emprunter le chemin pour atteindre le sommet. Celui-ci débute sur la face nord du plateau. À travers de nombreux chemins montagneux, il sinue le long de la paroi pour enfin arriver au sommet, au bout de 4,50 kilomètres. La largeur du sentier est variable, mais elle est en moyenne de 1,50 mètre. Des blocs de pierre et autres racines entremêlées se trouvent en travers du chemin par endroits mais, tant que les aventuriers ne sont pas pourchassés par quoi que ce soit, ils peuvent prendre le temps de les dégager sans risque. Leur première ascension leur prend 3 heures. Une fois que le chemin a été dégagé, il est possible de refaire l'ascension dans un sens ou dans l'autre en moitié moins de temps.

Au moment où ils arrivent au-dessus des arbres, les aventuriers se trouvent face à un panorama époustouflant et peuvent contempler à loisir les étendues sauvages de la région. Au-delà du bassin des Aldanis au sud-est, ils aperçoivent le Cœur d'Ubtao et, nichée dans la jungle à l'ouest, la ziggurat d'Orolunga. Les aventuriers qui réussissent un test de Sagesse (Perception) DD 20 peuvent aussi apercevoir une sorte d'épave perdue dans la jungle, au-delà des plateaux qui se trouvent au sud (rendez-vous à la section « L'épave de la Déesse des étoiles », page 60).

À une trentaine de mètres avant d'arriver au sommet du plateau, le chemin (qui longe la paroi en direction de l'ouest à cet endroit) vire brusquement pour pénétrer dans une crevasse naturelle qui fend la paroi. L'ouverture fait 4,50 mètres de large et des marches ont été taillées dans la roche pour permettre de continuer l'ascension. Les parois de la crevasse sont décorées d'un bas-relief représentant des prédateurs de la jungle, des lézards volants et des éruptions volcaniques. L'artiste qui a gravé ces dessins s'est servi des reliefs naturels de la roche pour enrichir son œuvre. Quand les aventuriers arrivent en haut des marches, lisez ce qui suit :

> En haut des marches se trouve un grand portail de bois décrépit qui permet d'accéder au plateau. Les portes qui scellaient l'entrée ont disparu, rongées par la pourriture, et il n'en reste plus que les gonds et les bandes métalliques qui les renforçaient. À leur place se trouvent des tas de crânes humains, complètement dénués de chair et blanchis par le soleil, qui vous adressent des sourires grimaçants depuis leurs perchoirs, à côté du portail, ou perdus au milieu des piles de leurs congénères.

Les crânes sont tout ce qui reste des anciens habitants de Mbala. Ils ont été dévorés par une guenaude qui s'est fait passer pour une guérisseuse. Tous les crânes ont en effet des traces de dents. La guenaude est maintenant la dernière habitante de Mbala.

Afin de quitter les marches, les aventuriers ont le choix entre traverser la mer de crânes ou grimper le long des parois entourant l'escalier pour contourner la porte. Ils constatent qu'il existait auparavant une palissade de bois, mais il n'en reste presque plus rien.

Mbala était autrefois la capitale d'un petit royaume. La plupart des constructions de la ville étaient en bois et en chaume, mais elles ont depuis été réduites par la pluie, le vent et le temps en des tas de compost informes. Il est cependant encore possible de reconnaître quelques fondations en pierre, ainsi que des rampes envahies par les plantes au milieu des ruines, ce qui laisse penser que l'endroit n'était pas un simple village.

Mémé Pou'pou

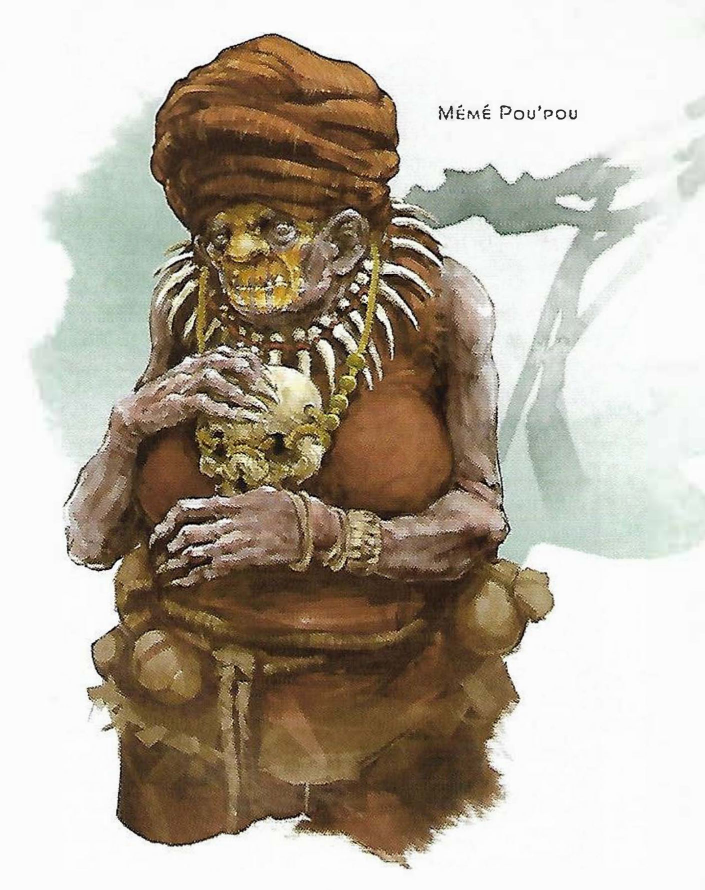
Si les aventuriers explorent les ruines de Mbala, lisez ce qui suit :

> La seule structure encore intacte est une hutte isolée qui se trouve à un millier de mètres au sud-ouest du portail, au bord d'un champ de rochers. La hutte est faite en chaume et en peaux animales tendues sur la cage thoracique d'un immense reptile, et elle est entourée de crânes d'animaux, de carillons, de totems en plumes et en carapaces suspendus qui cliquettent dans le vent. Un filet de fumée s'échappe de la hutte.
>
> Une créature se traîne lentement à l'intérieur de l'habitation, courbée comme un vieil animal. Vous vous rendez compte qu'il s'agit d'une femme humaine, qui a l'air incroyablement vieille, semble déformée par l'arthrite et dont les yeux sont couverts d'un voile blanc de cataracte. Son visage au teint hâlé et son crâne chauve sont maquillés de traits d'argile jaune qui dessinent un crâne... mais cette impression est peut-être seulement causée par la chair desséchée de son visage.

Mémé Pou'pou, une **guenaude verte**, joue le rôle d'une vieille bique à merveille. Elle explique aux aventuriers que les villageois ont été tués l'un après l'autre au cours des années par les créatures ailées qui vivent au sud du plateau. Elle leur raconte qu'elle est la seule rescapée : elle bien est trop filandreuse ou trop rusée pour les prédateurs. Elle vit de racines bêchées dans son jardin et des quelques oiseaux et lézards qui se prennent dans ses pièges. Si les aventuriers lui demandent son nom, il lui faut quelques instants pour se rappeler que les villageois la surnommaient Mémé Pou'pou.

La guenaude attend deux choses des aventuriers : qu'ils détruisent le nid de ptérosauriens qui se trouve au sud du plateau (voir la section « Le nid de Ptérosaurien » ci-dessous) et qu'ils lui servent de repas pour les mois à venir. Il y a peu de chance qu'elle les attaque ouvertement. Elle préfèrera attendre qu'ils baissent leur garde et les tuer l'un après l'autre, comme elle l'a fait avec les villageois.

Mémé Pou'pou n'est pas vraiment seule. Elle possède un sifflet qui lui permet d'appeler 2d6 **singes ailés** (voir l'Annexe D) qui vivent dans les arbres et un **golem de chair** est enterré dans une tombe peu profonde devant sa petite hutte. La guenaude utilise les singes ailés pour récolter de la nourriture et autres ressources, mais ils ne se battront pas pour elle. Le golem le fera, par contre. S'il reçoit l'ordre d'attaquer, il surgit soudain de la terre par une action bonus.


Mémé Pou'pou

Le Rituel de la vie volée

Mémé Pou'pou est une adoratrice de Myrkul, le Seigneur des os, et elle connaît un rituel de transformation qui permet de changer un humanoïde mort en zombi. Les aventuriers qui lui amènent leurs camarades morts peuvent demander à Mémé Pou'pou de transformer ceux-ci en zombis. Cependant, elle ne fait rien gratuitement et, en guise de paiement, le minimum qu'elle acceptera des aventuriers sera qu'ils détruisent le nid de ptérosauriens. Elle peut également réclamer une mèche de cheveux du commandant Brise-les-os ainsi que quelques-unes de ses rognures d'ongles (voir « Camp Vengeance », page 48) ou l'une des écailles iridescentes de Saja N'baza (voir « Orolunga », page 86) et elle utilisera sûrement l'un ou l'autre de ces ingrédients dans un quelconque rituel maléfique.

Mémé Pou'pou est la seule créature du Chult capable d'accomplir le Rituel de la vie volée. Le rituel dure 1 heure et nécessite trois choses : un cadavre humanoïde à peu près intact, une gemme valant au moins 100 po et un dernier élément plus délicat, le sacrifice d'un autre humanoïde. Si les aventuriers ne sont pas très enthousiastes à l'idée de sacrifier l'un des leurs pour sauver un camarade mort, Mémé Pou'pou leur suggère de capturer un gobelin, un grung ou un autre humanoïde et de le lui amener. Elle se chargera alors de tuer le sacrifié, de capturer son âme dans la gemme et d'enchâsser magiquement cette pierre dans le front de l'humanoïde mort. Elle fera alors une prière à Myrkul, et l'esprit de la personne sacrifiée gagnera le savoir et la personnalité de celui à qui il a été lié, devenant en pratique une copie de l'esprit de l'humanoïde mort. Une fois le rituel accompli, le mort s'éveille comme s'il sortait d'un profond sommeil, bien qu'il ne soit pas vivant.

Un aventurier transformé en zombi par ce rituel regagne tous ses points de vie et conserve ses statistiques, mais :

- Le personnage est considéré comme un mort-vivant et non un humanoïde et il est sujet à tous les effets ciblant un mort-vivant. Le personnage n'a pas besoin de manger, boire, dormir ou respirer.

- Le nombre maximum de points de vie du personnage est réduit de 1d4 chaque jour, à l'aube, afin de refléter la dégradation de son enveloppe physique. Aucun sort ou effet ne peut stopper ou inverser cette dégradation.
- Si le nombre maximum de points de vie du personnage tombe à 0, la gemme fichée dans son front se brise et il redevient un cadavre.

Un personnage qui a été transformé en zombi et qui est de nouveau transformé en mort-vivant ou ressuscité n'a aucun souvenir d'avoir été un mort-vivant, mais il ne perd pas pour autant les niveaux ou les PX qu'il a gagnés quand il était mort-vivant.

Le trésor

La guenaude verte ne possède rien de valeur dans sa hutte. Son trésor se trouve dans une vieille citerne dans le vieux village. Quiconque traverse les ruines peut remarquer la citerne. Son ouverture fait 4,50 mètres de diamètre et donne, 4,50 mètres plus bas sur une eau noire et vaseuse. La margelle et les murs de la citerne sont en briques.

L'eau fait 12 mètres de profondeur, mais elle est si sale qu'il est impossible de voir à travers. À moins que les personnages possèdent vision aveugle, ils doivent trouver leur chemin en tâtonnant avec leurs mains. À environ 6 mètres de la surface, des briques ont été retirées du mur pour créer un trou. Les personnages qui tâtonnent sous l'eau peuvent le trouver en réussissant un test de Dextérité DD 10. Cette ouverture donne sur un étroit tunnel de 3 mètres de long qui mène à une pièce complètement inondée dans laquelle se trouve un sac en peau humaine fermé. Il contient six onyx (50 po chacune), un *parchemin magique* de *compréhension des langues* et 10 lingots d'adamantium (10 po chacun) marqués de runes naines, identiques aux lingots trouvés à Hrakhamar (voir « Hrakhamar », page 66).

Si les aventuriers ne trouvent pas le trou en tâtonnant le long du mur de la citerne, ils peuvent cependant trouver un tas de briques au fond de celle-ci. S'ils longent le mur au-dessus de ce tas, ils trouvent automatiquement le trou pratiqué dans le mur.

Le nid des ptérosauriens

Un groupe de vingt ptérosauriens s'est installé dans une caverne juste sous le bord sud du plateau. Il est possible de l'atteindre en descendant le long de la paroi, mais les aventuriers qui explorent la zone avec soin et réussissent un test de Sagesse (Perception) DD 13 peuvent repérer un trou creusé dans le sol rocailleux à 21 mètres du précipice. Il s'agit d'une cheminée assez large pour que s'y glisse une créature Petite ou Moyenne si cette dernière ne porte rien de plus qu'une armure légère. Au bout de 9 mètres, l'étroit tunnel débouche sur l'arrière de la caverne des ptérosauriens. Celle-ci est de forme grossièrement triangulaire. Elle fait 9 mètres de large au niveau de son ouverture, 18 mètres de profondeur et 6 mètres de haut. Les ptérosauriens ne connaissent pas l'existence de cette porte dérobée.

Les ptérosauriens ne montent pas la garde, car ils sont convaincus d'être entièrement en sécurité dans leur caverne creusée dans la paroi de la falaise. Les aventuriers discrets peuvent rentrer dans la caverne sans se faire remarquer. Il se trouve toujours au moins 2d6 **ptérosauriens** (voir l'Annexe D) dans la caverne. Le reste est parti chasser, mais ils rentreront avant le coucher du soleil.

Le trésor. À l'arrière de la caverne se trouvent les corps à moitié dévorés de deux explorateurs. À côté d'eux se trouve un sac à dos contenant 6 po dans une bourse, une dague en argent et une *potion de soins supérieurs*.

Mezro

Dans cette cité chultaise, rien n'est réellement ce qu'il paraît être à première vue. La légende veut que Mezro ait été détruite par la Magepeste, ainsi qu'en témoignent ses ruines. En réalité, les défenseurs immortels de la ville, les baraés, ont utilisé leur magie divine pour transporter toute la ville jusque dans un paradis (un demi-plan créé par magie qui se trouve loin des regards indiscrets). Ils ont fait en sorte de laisser des ruines derrière eux afin de donner l'impression que Mezro a été détruite. Personne ne sait si les habitants de la ville comptent revenir un jour.

L'une des baraés, une paladine humaine appelée Alisande, est mariée à Artus Cimber. Les époux sont tombés amoureux il y a plus d'un siècle, après qu'Artus a participé à la défense de Mezro contre le chef de guerre maléfique Ras Nsi et sa horde de morts-vivants. Avant de quitter ce plan avec la ville, Alisande a promis à Artus qu'elle retournerait au Chult quand la cité ne serait plus en péril.

Artus ne risquera jamais de mettre les Mezroniens en danger en révélant ce qu'il sait sur la ville. Cela dit, malgré l'immortalité que lui confère l'*anneau de l'Hiver*, il est impatient de retrouver Alisande. Il visite les ruines de temps en temps pour voir si quelque chose a changé. Quand il ne se trouve pas dans les ruines, il explore la jungle chultaise à la recherche d'Orolunga, une autre ville en ruine, afin de consulter la gardienne naga douée de prescience qui résiderait là.

Explorer les ruines

Les ruines qui ont été laissées derrière la ville forment un cercle. Quatre grandes avenues suivant les points cardinaux se rejoignent sur une place centrale. Avec le temps, l'ensemble des ruines a commencé à s'affaisser et les eaux du fleuve Olung ont envahi le port et les rues de la ville, qui évoquent des canaux au milieu desquels s'élèvent des bâtiments en ruine couverts de plantes grimpantes. Il règne ici un silence surnaturel.

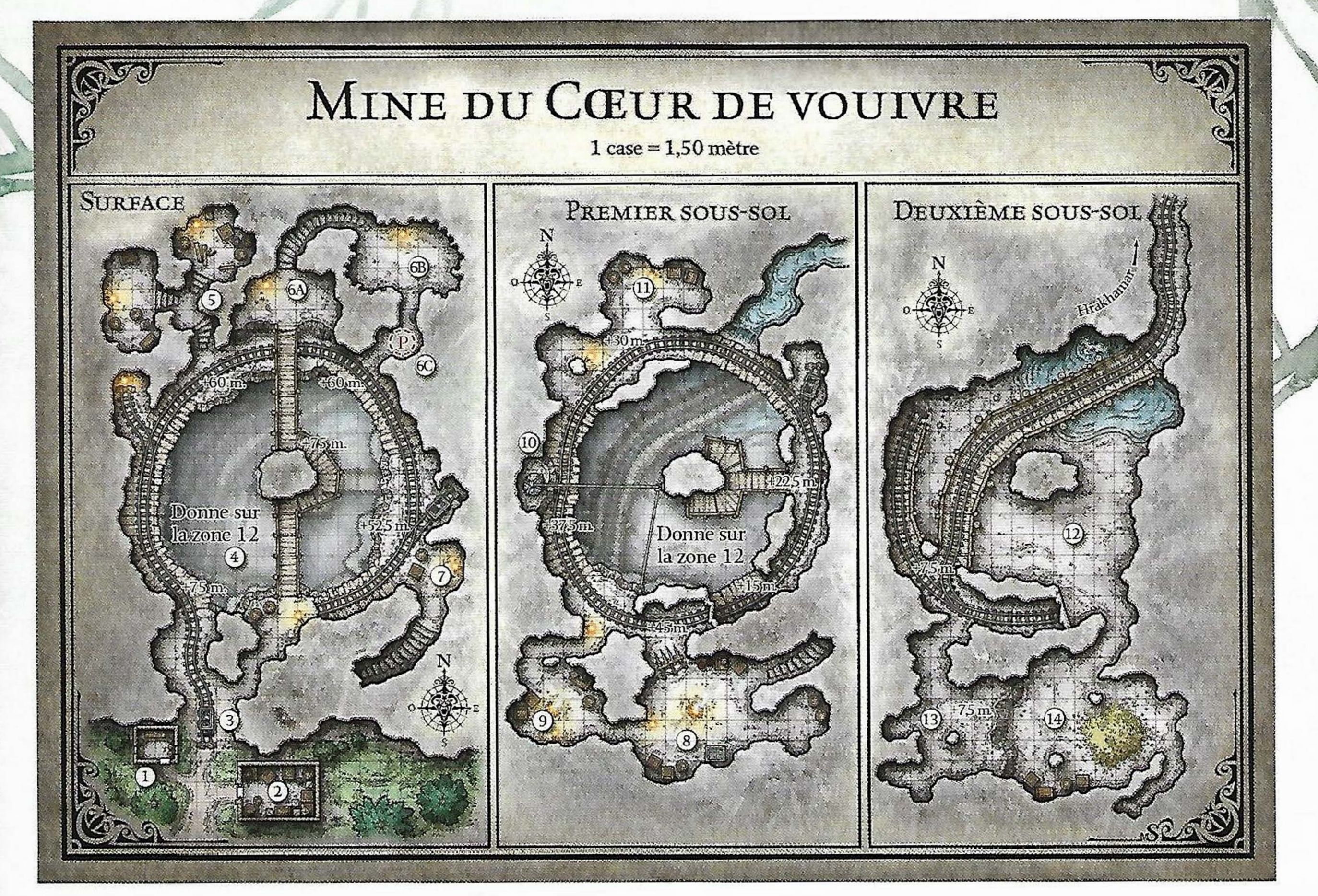
Les ruines ont été pillées avec soin par le Poing enflammé de la Porte de Baldur. Les patrouilles de ce groupe se rendent encore régulièrement dans les ruines afin de former les nouvelles recrues, mais également dans l'espoir de trouver un quelconque trésor qui leur aurait échappé lors d'un précédent passage. Les aventuriers ne trouveront ni indice ni trésor dans ces lieux.

Mine du Cœur de vouivre

Un clan de nains d'écus exploitait cette mine de fer (carte 2.13) jusqu'à ce qu'elle soit conquise par un jeune dragon rouge appelé Tzindelor il y a quarante ans. Hew Coupepierre (voir la section « Trouver un guide », page 33) espère pouvoir reprendre la mine et la rouvrir et il serait ravi de pouvoir enrôler les aventuriers pour l'aider (ou les forcera à l'aider s'il le doit).

Tzindelor a assemblé un groupe de serviteurs kobolds qui la surnomme Amadou. Elle quitte occasionnellement la mine pour chasser, mais elle passe le plus clair de son temps à dormir au fond de la mine. Les kobolds ont installé de nombreux pièges dans leur antre commun. Il se trouve de nombreux endroits dans la mine qui conservent des traces du combat ayant opposé les nains et Amadou, notamment les os calcinés des victimes.

Les nains ont laissé trois berlines, ou chariots à minerais, dans la mine. Elles sont toutes fonctionnelles ou peuvent être réparées. La voie ferrée qui entoure le puits central est assez raide, pas autant qu'un escalier mais plus que la plupart des rampes. Les berlines ont été conçues de manière à ce que la partie qui fait face à l'aval (l'avant) soit plus haute que celle qui fait face à l'amont (l'arrière). Cela permet que leur rebord soit à l'horizontale quand elles sont dans la pente, mais leur donne une apparence étrange quand elles se trouvent sur un sol plat. À l'arrière de chaque berline se trouve une épaisse corde reliée à un harnais qui



Carte 2.13 : Mine du Cœur de vouivre

permet à un dinosaure dressé pour cette tâche de tracter une berline pleine de minerais hors du puits. Un solide levier de frein permet de contrôler la vitesse de la descente.

Les chariots peuvent être aiguillés sur des voies latérales à l'aide d'un pied-de-biche (il s'en trouve un à chaque fois que les rails divergent vers une voie de garage). Quand les aventuriers pénètrent dans la mine, les rails sont aiguillés de manière à les mener tout droit jusqu'au fond du puits.

Les freins de certains chariots sont en meilleur état que d'autres. Si un levier de frein vient à casser, le chariot s'emballe et descend à toute vitesse le long des rails jusqu'au fond du puits et vient s'écraser contre la barrière qui se trouve au bout de la voie. Toutes les créatures qui se trouvent dans le chariot quand il s'écrase subissent 1d6 points de dégâts contondants par tranches de 6 mètres de dénivelé que le chariot a parcouru. Les personnages qui sautent du chariot avant qu'il arrive en bout de course subissent la moitié des dégâts, calculés en fonction de la distance parcourue par le chariot avant qu'ils ne sautent. Chacune de ces créatures doit cependant réussir un jet de Dextérité DD 10 pour éviter de trébucher au bord des rails et de tomber au fond du puits.

1. Le bureau

> Les murs de ce bâtiment sont en pierres étroitement ajustées. Il est doté de grandes fenêtres et d'un toit de tuiles en auvent. Il est maintenant couvert de plantes grimpantes, mais la construction semble encore robuste.

Le bois de la porte a joué et l'a bloquée, mais il est possible de l'ouvrir grâce à un test de Force (Athlétisme) DD 12. Il est cependant plus simple de s'introduire dans cette maisonnette par une fenêtre. Des lézards et des oiseaux surpris s'enfuient par les fenêtres si quelqu'un pénètre dans la pièce.

Tout ce qui se trouvait à l'intérieur a été détruit par la moisissure. Les registres ont pourri et se sont transformés en boue il y a bien longtemps. Les tables et les placards sont couverts de plantes grimpantes, de fientes d'oiseaux et d'ossements de petits animaux. Les tabourets s'effondrent sous la pression d'un quelconque poids. Les aventuriers ne peuvent trouver aucune information utile ici.

2. La remise

> Les murs de ce bâtiment sont en pierres étroitement ajustées. Il est couvert d'un toit de tuiles mais n'a pas de fenêtres. Une partie des murs est fragilisée là où des racines d'arbres forcent leur passage. La porte est marquée d'entailles et de sillons, qui prouvent que quelqu'un a essayé de la forcer à l'aide d'une hache, mais a abandonné après quelques tentatives infructueuses.

Les marques de hache se trouvent à seulement quelques dizaines de centimètres du sol (elles ont été faites par des kobolds). Il est possible de forcer l'ouverture de la porte en réussissant un test de Force (Athlétisme) DD 10.

À l'intérieur, des dizaines de caisses et de tonneaux sont entassés. Certains de ces containers ont été renversés par les racines qui ont poussé en dessous. La nourriture et l'eau qui ont été stockés ici ne sont plus comestibles, mais les autres objets sont encore en bon état, même si ils ne seront pas d'une grande utilité à des aventuriers. Il s'agit d'outils destinées à creuser, à tailler la pierre et le fer, de pelles, de lanternes et de chandelles, de casques de mineurs, de

gants renforcés, de roues de secours, de moyeux pour les chariots, de graisse, de rouleaux de corde épaisse, de goudron, de brosses, de balais, et ainsi de suite.

3. La berline

> Une berline se trouve sur les rails à l'entrée de la mine. Elle tient en place grâce à un bloc placé contre ses roues.

Le métal du chariot est encore solide, mais l'un de ses moyeux est brisé et l'autre émet un horrible grincement. La remise (zone 2) contient des pièces de rechange et de la graisse permettant de remettre la berline en état. Le vieux frein semble solide mais, à chaque fois utilisation, il y a 10 % de chances qu'il lâche. Quelqu'un peut identifier ce risque en inspectant le frein et en réussissant un test d'Intelligence DD 10. Le frein peut être réparé avec des pièces de rechange récupérées dans la remise.

4. En haut du puits

La mine elle-même se présente sous la forme d'une caverne qui donne sur un immense puits de 75 mètres de profondeur. Les nains ont laissé une solide colonne de pierre au milieu pour soutenir le plafond de la caverne et ont construit une passerelle de bois qui permet de traverser le vide depuis le bord sud jusqu'au bord nord. Malgré de nombreuses planches cassées ou manquantes, la passerelle est solide. Les rails destinés à la circulation des berlines descendent au fond du puits en longeant ses parois dans le sens des aiguilles d'une montre. Le soleil s'insinue assez dans l'ouverture de la mine pour éclairer faiblement le fond du puits.

Les kobolds qui vivent dans la mine sont convaincus (et ils ont raison) que ce niveau est hanté par des esprits nains. Les kobolds évitent donc ce niveau supérieur, sauf quand ils doivent entrer ou sortir de la mine. Ils utilisent alors exclusivement la passerelle et ne suivent jamais les rails qui passent dans la zone 5.

5. La forge hantée

Ce lieu était une forge doublée d'un atelier nain. C'est ici que se sont retirés de nombreux mineurs pendant l'attaque d'Amadou, mais cela n'a pas empêché le dragon d'incinérer les barricades et les défenseurs avec son souffle. L'ensemble de la zone, depuis le bas des marches jusqu'au fond des pièces, est d'un noir de suie. Environ une quinzaine (il est difficile de les dénombrer) de squelettes calcinés se trouvent dans les pièces. L'un d'entre eux est plus récent que les autres et n'est pas calciné (le nain est mort il y a trois ans). Il se trouve près de la base des escaliers, dans une posture qui laisse penser qu'il est mort pendant qu'il tentait de grimper les escaliers à quatre pattes (sa tête est courbée vers le sol ainsi que son visage). Il s'agit d'un des membres de l'expédition de Hew Coupepierre qui a été victime de la forge hantée.

Six **spectres** hantent la forge, trois dans chaque chambre. Ils sont tout ce qui reste des nains qui défendaient la mine. Le premier aventurier à pénétrer dans chacune des chambres est attaqué par les spectres qui s'y trouvent et ceux de la chambre adjacente arrivent 2 rounds plus tard. Les spectres ne peuvent pas quitter la forge.

Le trésor. Les possessions des nains ont pour la plupart été consumées par le feu du dragon, sauf dans le cas d'un squelette qui porte encore une *cuirasse de mithral* qui a survécu aux flammes.

6A. La corniche

Cette plateforme est illuminée par une torche fixée au mur et est gardée par deux **inventeurs kobolds** (voir l'Annexe D). Des marches grossièrement taillées dans la pierre permettent d'atteindre la zone 6B.

6B. La pouponnière

> Sept petits humanoïdes reptiliens gardent cette pièce. Ses murs sont percés de nombreuses petites alcôves remplies de mousse et contenant chacune un œuf marron de la taille d'une petite orange.

Sept **kobolds** gardent cette pièce qui sert de pouponnière où sont gardés les œufs de kobolds. Les kobolds qui protègent les œufs sont prêts à tout pour les défendre. Les niches taillées dans le mur abritent un total de trente œufs.

6C. La boule de pierre

Un fil a été tendu en travers de l'entrée du tunnel, là où le passage rejoint les rails. Il est possible de détecter le fil grâce à un test de Sagesse (Perception) DD 13. Si les aventuriers ne voient pas le fil, chacun d'entre eux à 50 % de chances de se prendre les pieds dedans et de déclencher deux mécanismes. Le premier est un engin à ressort qui projette une grande griffe de bois, qui surgit depuis la paroi du puits de mine, qui se trouve en amont de l'entrée de ce tunnel et vient violemment claquer en travers de l'entrée du tunnel. Le personnage qui a déclenché le piège doit réussir un jet de Dextérité DD 13 ou subir 7 (2d6) points de dégâts contondants causés par la griffe. Un round plus tard, le second mécanisme s'enclenche et relâche une pierre sphérique de 1,50 mètre de diamètre, qui tombe dans la caverne (à l'endroit marqué P sur la carte) et roule en direction de la griffe de bois qui se trouve en travers de l'entrée du tunnel. La griffe est détruite par l'impact, mais elle dévie la trajectoire de la pierre, qui s'engage alors sur les rails, qu'elle suit jusqu'à la zone 11, où elle déraille et vient s'écraser dans les quartiers des urds (ceux-ci ont le temps de l'entendre venir et de quitter les lieux). Toutes les créatures qui se trouvent sur le chemin de la pierre doivent réussir un jet de Dextérité DD 13 ou subir 22 (4D10) points de dégâts contondants et se trouver projetées au sol. Au lieu d'être fauché par la pierre, un personnage qui échoue à son jet de sauvegarde peut choisir de sauter hors de sa trajectoire et de tomber dans le puits. Il réussit automatiquement. L'inclinaison de la pente est telle qu'un personnage ne peut pas ralentir la progression de la pierre à l'aide d'un test de Force.

7. Le palier supérieur

Deux **kobolds** montent la garde près de quelques vieilles caisses. L'un d'entre eux garde un œil sur les rails tandis que l'autre surveille l'escalier au sud. Si l'un des kobolds est tué, l'autre s'élance dans les escaliers pour avertir ses congénères dans la zone 8.

La berline. La berline qui se trouve au nord de cette zone semble être en état de rouler. Cela dit, son frein a 10 % de chances de lâcher à chaque fois qu'il est utilisé.

8. Les quartiers principaux

Le passage nord, qui connecte cette pièce aux rails, est piégé. Un personnage qui emprunte ce passage a une chance sur deux de trébucher sur le fil qui déclenche le piège (il peut être repéré en réussissant un test de Sagesse (Perception) DD 13). Le piège consiste en une grande bûche hérissée de pics fixée à un système de balancier.

Toutes les créatures qui se trouvent sur le passage de la bûche doivent faire un jet de Dextérité DD 13 ou subir 10 (3d6) points de dégâts perforants et se trouver jetées à terre.

> Un feu fume dans un foyer au milieu de la pièce. Des lézards, des chauves-souris et des piranhas, embrochés sur des bâtons dressés autour du feu, rôtissent lentement dans les flammes qui éclairent les kobolds qui se trouvent dans cette caverne.

Pendant la journée, 2d6 **kobolds** se trouvent dans cette pièce. Ils sont au nombre de 6d6 **kobolds** une fois la nuit tombée. De jour comme de nuit, la moitié d'entre eux sont des non-combattants. À moins qu'un bruit assez fort les réveille, les kobolds dorment les uns sur les autres sur des tas de roseaux infestés de petits lézards et d'autres vermines.

L'autel. La pièce qui se trouve à l'est contient un autel dédia à Kurtulmak. Il s'y trouve deux tonneaux vides. Sur l'un d'entre eux se trouve une statue de 90 centimètres représentant la divinité kobolde, recréée à l'aide de morceaux de métal, de verre, de bois et de pierre. Des offrandes de nourriture sont empilées à la base de la statue. Aucun des éléments qui composent la statue n'a de valeur seul, mais la statue elle-même peut être vendue pour 10 po à tout amateur de curiosité de Port Nyanzaru. La statue de Kurtulmak pèse 7,50 kg et est le seul objet de valeur qui se trouve ici. Les kobolds donnent à Amadou tous les autres objets de valeur qu'ils trouvent.

9. Les quartiers des inventeurs

De vieilles caisses et des tonneaux ont été reconvertis en de grossières huttes qui abritent les **inventeurs kobolds** (voir l'annexe D) de la tribu. Deux sont présents dans la pièce. Les deux autres se trouvent dans la zone 6A.

10. Le gros caillou

Un gros bloc de roche se trouve en équilibre précaire sur une corniche surplombant la voie ferrée à cet endroit. Une corde enroulée autour du rocher passe à travers un anneau de fer fixé au pilier central et à travers un second situé près des quartiers des kobolds. Si les kobolds entendent le bruit d'une berline en train de descendre le long des rails, quatre d'entre eux se précipitent dehors et se préparent à tirer sur la corde. Ils attendent le moment propice pour faire en sorte que le rocher écrase le chariot. Ils font un jet d'attaque (+4 pour toucher) contre la CA de la berline, qui dépend de sa vitesse. Si elle dévale les rails au maximum de sa vitesse (sans freiner), la berline a une CA de 16. Si les occupants utilisent le frein pour réguler sa vitesse, elle a une CA de 8. Si les occupants utilisent le frein ou le relâchent quand ils voient les kobolds tirer sur la corde afin de changer la vitesse de la berline, elle a une CA de 12.

Si le rocher touche la berline, chaque créature qui se trouve dans celle-ci subit 5 (1d10) points de dégâts contondants. Lancez un d6 pour déterminer ce qui arrive à la berline et à ses occupants.

1-2. La berline continue sur les rails comme s'il ne s'était rien passé.

3-5. La berline déraille et termine son chemin dans la zone 11. Chaque créature qui se trouve dans le chariot est projetée hors de celui-ci, se trouve étendue au sol et doit réussir un jet de Dextérité DD 12 pour éviter de subir 5 (1d10) points de dégâts contondants.

6. La berline est projetée hors des rails et chute de 37,50 mètres jusque dans la zone 12. Les créatures qui se trouvent dans la berline doivent toutes faire un jet de Dextérité DD 12 pour tenter de sauter hors de celle-ci avant qu'elle ne soit projetée dans le vide. Sur une réussite, une créature s'étale de tout son long en travers des rails. Sur un échec, elle plonge dans le puits avec le chariot et subit des dégâts normaux causés par une chute.

11. Les quartiers des urds

Cette caverne était autrefois utilisée pour des tâches secondaires et comme entrepôt par les mineurs nains. Elle sert maintenant de quartiers pour huit urds (**kobolds ailés**). Les urds ne se mélangent pas avec leurs congénères dépourvus d'ailes et ils attaquent les intrus à vue. Ils fuient en volant vers le haut du puits si les aventuriers tuent la moitié d'entre eux ou plus.

La berline. La berline qui se trouve dans la voie de garage en dessous de cette zone semble fonctionner convenablement. Cependant, le frein cassera dès la première utilisation.

12. Le fond du puits

> Le sol du fond du puits est couvert de squelettes de nains calcinés. Une cascade haute de 18 mètres sort de la paroi nord et forme à son pied un large bassin qui fait près de trois mètres de profondeurs. Vous n'entendez rien d'autre que le bruit de tonnerre de l'eau.

Une douzaine de squelettes de nains calcinés se trouvent au sol. Huit d'entre eux sont anciens et couverts de dépôts de calcaire, mais quatre sont plus récents. Ces derniers sont les derniers membres de l'expédition malheureuse envoyée par Hew Coupepierre trois ans plus tôt. Les kobolds les ont dépouillés de tous leurs objets précieux.

Un canal souterrain se déverse par le mur nord, 10,50 mètres au-dessus des rails (et à 18 mètres au-dessus du fond du puits, traverse les échafaudages qui soutiennent les rails et continue sa course jusque dans un bassin au fond du puits. Il ne s'agit que d'un mince rideau d'eau, mais qui fait beaucoup de bruit et soulève assez de nuages de gouttelettes pour que le fond du puits soit perpétuellement humide. Le bassin abrite 2d6 **piranhas**. Un filet de pêche enroulé se trouve au bord de l'eau.

Le tunnel pour Hrakhamar. Une voie ferrée surélevée s'engouffre dans un tunnel percé dans le mur nord et continue son chemin dans cette direction (plus ou moins) sur 60 kilomètres, jusqu'à Hrakhamar, la fonderie et forge infestée de triton. Aucun obstacle ne bouche le tunnel et les rails sont intacts sur toute la longueur. Cela dit, si les aventuriers choisissent de s'y aventurer, ils ont de grandes chances de croiser des **kobolds** et d'autres monstres.

13. La salle d'audience

> Cette petite caverne surplombe une autre bien plus grande. Au fond de la caverne, sur le mur opposé au rebord se trouvent des patères sur lesquelles se trouvent quatre masques en bois à l'apparence féroce et quatre capes faites en peau écailleuse de dinosaures et teintes en rouge vif.

Quand les kobolds veulent remettre un tribut à Amadou, obtenir un conseil ou l'approbation du dragon, ils envoient des émissaires obséquieux et serviles s'adresser au dragon depuis ce promontoire qui surplombe son antre. Les kobolds se vêtissent alors des masques et des capes de cérémonie avant de s'adresser à leur chef suprême.

Si les personnages enfilent les masques et les capes avant de regarder ce qui se trouve dans la zone 14 et qu'ils tentent de faire croire qu'ils ne sont pas plus grands que des kobolds, ils ont une chance de tromper le dragon et de lui faire croire qu'ils sont des kobolds, mais il en faut peu pour que la supercherie soit éventée. Premièrement, les kobolds ne s'adressent au dragon qu'en draconique. Deuxièmement, ils fleurissent leur discours de flatterie et de titres honorifiques ronflants comme « votre titanesque majesté », « votre flamboyance » ou « Oh, fournaise suprême et inextinguible ». Troisièmement, ils ne contestent jamais, quelle qu'en soit la raison, les édits ou jugements du dragon. Si les aventuriers ne suivent pas l'un de ces préceptes, Amadou fait immédiatement test de Sagesse (Perception) opposé aux tests de Charisme (Supercherie) des aventuriers pour tenter de déceler la supercherie. Si des personnages supplémentaires se cachent sur le promontoire pendant la conversation avec le dragon, ils doivent chacun réussir un test de Dextérité (Discrétion) DD 19 pour ne pas se faire remarquer (ils sont avantagés s'ils sont complètement hors de vue de la zone 14).

14. L'antre d'Amadou

Tzindelor est un **jeune dragon rouge** femelle surnommée Amadou. Elle passe le plus clair de son temps dans son antre à somnoler sur son trésor. Quand elle ne se trouve pas là, elle est hors de la mine et s'occupe à traquer et terroriser ses voisins. Si les aventuriers veulent s'approcher d'elle discrètement, ils ont plus de chances d'y arriver s'ils viennent directement de la zone 12, car le bruit tonitruant de la cascade couvrira leurs pas (dans ce cas soit ils sont avantagés à leurs tests de Discrétion, soit Amadou est désavantagée à ses tests de Perception, en fonction de ce qui est le plus approprié sur le moment). Le dragon ne peut pas être surpris si les kobolds ont déclenché le piège de la zone 10 et ont fait tomber le rocher. De la même manière, elle entend obligatoirement le bruit fait par une berline qui descend dans le puits sur les rails ou un sort bruyant lancé à un quelconque endroit dans la mine.

Le premier réflexe du dragon est de tuer tous les intrus, mais elle acceptera sûrement de discuter avec quelqu'un qui a quelque chose d'intéressant à dire. Amadou est jeune et elle a encore beaucoup à apprendre sur le monde. Si les aventuriers la flattent et lui font un don assez important (d'une valeur d'au moins 500 po), elle peut même leur donner des directions sommaires pour rejoindre n'importe quel lieu important dans un rayon de 150 kilomètres autour de la mine du Cœur de vouivre.

Le dragon ne fait pas preuve de retenue quand elle utilise son souffle, car elle se délecte des hurlements de ses proies quand elles brûlent dans les flammes. Si elle se trouve dans une situation désespérée, elle a toute confiance en sa capacité de s'envoler dans le puits de mine et s'évader plus vite que ses poursuivants ne peuvent courir.

Le trésor. Le trésor du dragon contient 3 300 po, 15 000 pa, 45 000 pc, un fourreau brodé de fil d'or (25 po), une médaille en forme de dragon et sa chaîne, toutes deux en or (50 po), une chope de cuivre damasquinée de jade (100 po) et une *potion de soins supérieurs*.

Des caisses et des tonneaux contre le mur sud contiennent 1d12 exemplaires des objets suivants : cuirasses, casques, boucliers, marteaux de guerre et hache d'armes de facture naine. L'une des haches d'armes est en réalité une *hache d'armes +1* qui flotte sur l'eau et les autres liquides et avantage son porteur pour tous les tests de Force (Athlétisme) qu'il fait pour nager. Le nom de la hache est gravé sur son manche à l'aide de runes en dethek (nain) : Flotte.

Museau d'Omgar

Le museau d'Omgar était autrefois une péninsule montagneuse, qui a été sectionnée par la mer pendant le cataclysme de la Magepeste. Un petit détroit sépare le continent de ce qui est maintenant une grande île. Les marins comme les cartographes considèrent qu'elle marque la frontière entre les rivages du Chult et ceux de Samarach.

Nangaloré

Ce grand parc (carte 2.14) a été construit en l'honneur de Zalkoré, une reine Omuane vaniteuse, par Thiru-taya, son premier général et consort. À l'époque de sa construction, le parc était surnommé Ka-Nanji, le jardin suspendu des rêves. Ka-Nanji était une somptueuse retraite loin des intrigues et des pressions d'Omu et le magnifique jardin à étages était considéré comme un digne tribut à la reine.

Cependant, les flatteries incessantes ne faisaient qu'entretenir la vanité de Zalkoré et elles finirent par lui monter à la tête, jusqu'à ce qu'elle passe un marché avec une érinye afin de pouvoir conserver sa jeunesse et sa beauté pour l'éternité. L'érinye remplit sa part du contrat en transformant la reine en méduse. Cependant, quand la nouvelle de son contrat maléfique se répandit dans le royaume, l'armée força Zalkoré à abdiquer et l'envoya en exil à Ka-Nanji, qui fut renommé Nangaloré, le Jardin des rêves perdus.

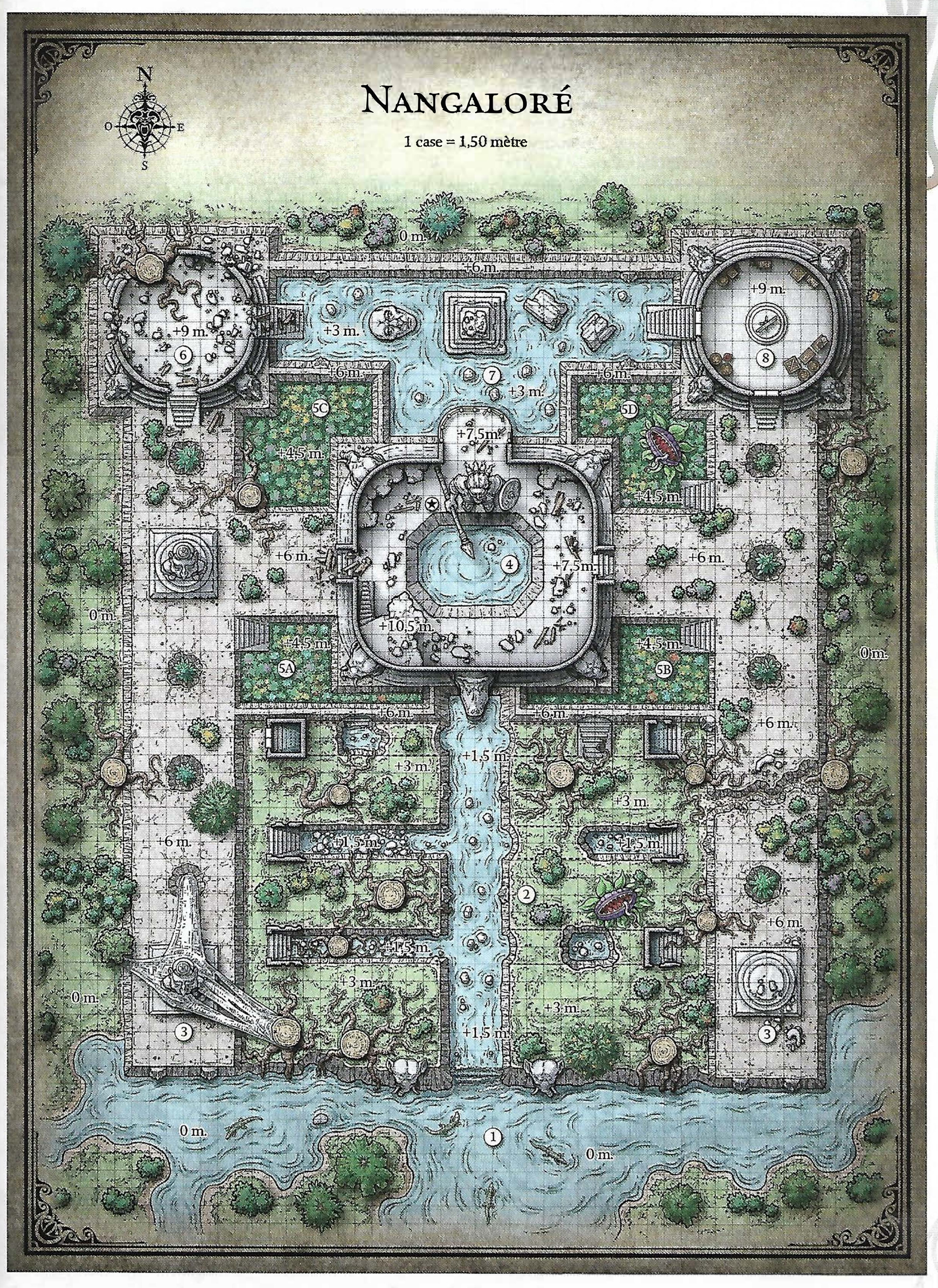
Convaincue que Thiru-taya faisait partie des généraux l'ayant exilée, Zalkoré défigura toutes les statues et tous les portraits le représentant à Nangaloré. Elle finit cependant par apprendre, au moment où ses cendres furent amenées à Nangaloré pour y être déposées ainsi qu'il l'avait souhaité, que Thiru-taya lui était resté fidèle tout au long de sa vie, malgré des décennies d'emprisonnement et de disgrâce à Omu. Depuis ce jour, Zalkoré cultive des plantes hallucinogènes dans ses jardins, car ce n'est que dans ses rêves hallucinés qu'elle arrive à revoir le visage de son amour défunt.

Les aventuriers peuvent découvrir l'histoire tragique de Zalkoré s'ils arrivent à interpréter les gravures qui décorent le jardin. Cela peut leur rendre ce personnage sympathique, cela dit les tragédies qu'elle a vécues n'ont pas fait de Zalkoré une personne plus noble ou meilleure. Au contraire, elles ont achevé de la transformer en monstre.

La méduse n'est pas seule dans ce jardin maudit. Elle a à son service des éblis qui lui servent de sentinelles et d'espions. Le jardin est également l'habitat de perroquets bigarrés et de canaris qui volettent entre les nombreuses plantes, dont certaines se montrent hostiles envers les visiteurs. Enfin, de braves Chultais se rendent parfois dans ce parc afin d'obtenir une audience auprès de Zalkoré, qu'ils considèrent comme une ermite mystique, et d'apprendre le secret de ses plantes hallucinogènes ou de lui poser des questions sur le lointain passé.

Nangaloré se trouve à environ 800 m du fleuve Olung. Cela dit, après de nombreux siècles d'érosion et de dépôt de limon, l'un des bras de la rivière a modifié sa course et coule maintenant jusqu'à l'entrée du parc (zone 1), ce qui permet d'accéder facilement au site par voie maritime. Voyager à pied jusqu'à Nangaloré est par contre un véritable cauchemar, dans la mesure où la région qui entoure le parc est essentiellement, dans un rayon d'un kilomètre et demi, un grand marécage.

Le jardin possède plusieurs niveaux. Vous trouverez sur la carte 2.14 des indications sur les hauteurs des différents niveaux par rapport au sol. Certains endroits importants possèdent plusieurs niveaux. La zone 4, par exemple, se trouve à 7,50 mètres du sol. Elle est surplombée d'un balcon en ruine qui se trouve à 3 mètres de hauteur (soit 10,50 mètres du sol) et d'une fosse de 6 mètres de profondeur (soit 1,50 mètre du sol).



Carte 2.14 : Nangaloré

Dans tout Nangaloré, il est possible de trouver des inscriptions en ancien omuan. Un aventurier qui possède l'historique académicien cloisonné ou sage peut traduire une inscription en ancien omuan s'il réussit un test d'Intelligence (Histoire) DD 10. Un sorcier possédant l'invocation œil du gardien des runes peut les lire automatiquement. Sinon il est nécessaire d'utiliser un sort de *compréhension des langages* ou une magie similaire.

1. L'entrée

Un fantastique édifice s'élève au milieu de la jungle : un jardin suspendu d'une incroyable et exotique beauté. Au bout d'une grande avenue d'une trentaine de mètres se trouve une statue représentant une tête de tyrannosaure. De sa gueule ouverte s'échappe un flot continu d'eau, qui court le long de l'avenue jusqu'aux marches qui permettent de pénétrer dans le parc et qui vous font face, entourées de deux énormes statues d'éléphant. L'avenue est bordée de terrasses de 1,50 mètre de haut. Six passages en arche (trois de chaque côté) en partent également, mais ces arches ainsi que les tunnels auxquels elles permettent d'accéder sont à divers stades de délabrement. Entre chacun de ces passages se trouve un magnifique visage, plus grand que nature, gravé dans la pierre.

Les terrasses, situées en hauteur, sont envahies d'une incroyable profusion de plantes et parcourues d'une multitude de perroquets bigarrés et de canaris qui chantent et volettent de-ci de-là. Au nord, au-dessus de la tête de tyrannosaure, se trouve un bâtiment à dôme de briques sur le point de s'effondrer. Deux autres dômes en cloche de plus petite taille se trouvent au bout des hautes terrasses à votre droite et à votre gauche.

Quatre **crocodiles** vivent dans le marécage qui se trouve au sud du parc. Ils ignorent les bateaux des aventuriers, mais attaquent quiconque pénètre dans l'eau. Ils ne suivent pas les personnages s'ils gravissent l'escalier.

L'eau qui coule dans l'allée principale fait seulement 30 centimètres de profondeur et le courant n'est pas particulièrement fort. À l'origine, les six allées secondaires partant de ce chemin principal étaient couvertes, mais les toits de deux d'entre elles se sont entièrement effondrés et trois autres sont en train de suivre l'exemple. Les passages sont encombrés de débris là où les toits se sont effondrés. Les toits qui sont encore intacts sont couverts de lierre et de racines. Les tunnels couverts ne font que 1,20 mètre de haut et baignent dans 30 centimètres d'eau.

Les visages de pierre. Les quatre visages de pierre qui veillent sur l'avenue entre les arches des allées secondaires représentent tous une femme à l'air royal (Zalkoré) et affichent une expression légèrement différente d'une représentation à l'autre. Au-dessus de chacun se trouve une phrase en ancien omuan. Les phrases forment un message. Pour le lire dans l'ordre, il faut commencer par celui qui se trouve au sud et à l'ouest, puis continuer jusqu'à celui qui se trouve au nord et à l'ouest, vers la tête du tyrannosaure, et faire le trajet en sens inverse à l'est.

Le visage 1 (sud-ouest) affiche un air stupéfait. Le message qui le surplombe est le suivant : « Ce jardin est dédié à Zalkoré, reine d'Omu et joyau du Chult. »

Le visage 2 (nord-ouest) affiche une expression condescendante. Le message qui le surplombe est le suivant : « Adorée par son peuple et par Thiru-taya, qui l'aime L'A TRAHIE. » (« L'aime » a été gratté et « L'A TRAHIE » a été griffé dans la pierre au-dessus).

Le visage 3 (nord-est) affiche un air sévère. Le message qui le surplombe est le suivant : « En cette dixième année de son règne, puisse-t-elle gouverner pour l'éternité dans toute sa splendeur. »

Le visage 4 (sud-est) affiche une expression sereine. Le message qui le surplombe est le suivant : « Et puisse les dieux eux-mêmes s'extasier devant cet humble hommage à sa beauté. »

2. Les terrasses

L'envahissante végétation locale ne peut dissimuler que ce jardin est un havre pour les plantes exotiques qui ne poussent pas naturellement dans la jungle avoisinante. On y trouve des fleurs étranges, d'immenses fougères et des plantes encore plus étranges qui ressemblent à des pommes de pin géantes, ou des nénuphars qui semblent envahir tout l'espace. De nombreux canaris volettent d'une plante à l'autre, tandis que des perroquets aux becs rayés vous observent en coassant.

Ces terrasses surplombent l'avenue centrale. Elles abritent une myriade de créatures, dont beaucoup sont dangereuses.

Un **attrape-homme** (voir l'Annexe D) pousse sur la terrasse est, entre deux tunnels partiellement effondrés. Quand elle sent un mouvement dans un rayon de 9 mètres, la plante relâche son pollen attractif.

Les personnages qui explorent la terrasse ouest peuvent y rencontrer six **zombis musqués jaunes** (voir l'Annexe D) entre les arbres et les plantes. Les zombis se fondent dans leur environnement et ils surprennent automatiquement tout personnage avec une valeur passive de Sagesse (Perception) inférieure à 12. Enroulé autour de l'arbre le plus au nord de cette même terrasse se trouve un **lierre musqué jaune** (voir l'annexe D) qui relâche son musc quand des personnages se trouvent à 9 mètres de lui.

Au nord du jardin, deux portes en arches permettent d'accéder aux jardins floraux du sud-est et du sud-ouest (zone 5). À l'est, il est possible d'accéder à l'entrée de ces jardins par le biais d'un escalier, mais celui qui se trouve à l'ouest s'est effondré dans le tunnel qu'il surplombait. Un personnage peut cependant atteindre l'entrée du jardin ouest en sautant s'il réussit un test de Dextérité (Acrobaties) DD 10 pour attraper le rebord.

Les trouvailles dans le jardin. Un aventurier qui passe au moins 10 minutes à fouiller une des terrasses du jardin à la recherche d'un trésor tombe inévitablement sur une créature cachée ou une plante exotique. Sa découverte est déterminée en lançant un d20 sur la table Les trouvailles du jardin ci-dessous. Le groupe ne peut faire que cinq trouvailles au maximum.

Les trouvailles du jardin

d20	Trouvaille
1	1d4 **almiraj** (voir l'Annexe D)
2-3	1 **liane meurtrière** (voir l'Annexe D)
4-5	1 **chwinga** (voir l'Annexe D) qui se cache dans une fleur

d20	Trouvaille
6-7	1d4 **singes volants** (voir l'Annexe D) perchés dans un arbre. Les singes s'amusent à lancer des fruits du singe dansant (voir l'Annexe C) sur les aventuriers. Ils s'envolent si ces derniers les attaquent.
8-9	1d4 **jacoulis** (voir l'Annexe D)
10-11	Un buisson menga avec 2d6 x 30 grammes de feuilles (voir l'Annexe C)
12-13	1d4 racines de ryath (voir l'Annexe C)
14-15	4d6 baies de sinda qui poussent sur un buisson (voir l'Annexe C)
16-17	1d4 racines sauvages (voir l'Annexe C)
18-19	Un scarabée yahcha (voir l'Annexe C)
20	Le cadavre en décomposition d'un mage humain étranglé par une liane meurtrière. Il porte sur lui un paquetage d'érudit, une bourse contenant 15 po et un *bateau pliable*. Il s'agit d'une trouvaille unique. Si vous obtenez ce résultat une seconde fois, relancez le dé.

3. Les dômes des esprits

Un dôme de pierre sculptée en forme de cloche se dresse à chaque extrémité des allées supérieures. Le dôme qui se trouve à l'est est en train de s'effondrer, victime du temps. Celui qui se trouve à l'ouest est couvert d'épaisses toiles d'araignées.

Ces deux dômes ont été construits dans le but d'attirer des esprits de la nature.

Le dôme ouest. Ce dôme a été investi par une **araignée géante** à laquelle il manque une patte. L'arachnide heptapode se cache au milieu de sa toile et attaque quiconque s'approche à moins de 3 mètres de son repaire. Si les aventuriers tuent l'araignée et fouillent son repaire, ils trouvent les cadavres desséchés d'un nain albinos et d'un gobelin enroulé dans des cocons, mais aucun trésor.

Le dôme est. Trois **chwingas** (voir l'Annexe D) vivent dans ce dôme. Ils émergent de la pierre pour espionner les créatures qui passent à proximité. L'un d'entre eux est fasciné par les gens de grande taille et il est probable qu'il lance un *charme de restauration* (voir le *Dungeon Master's Guide*, chapitre 7) sur le plus grand membre du groupe s'il se trouve fasciné par celui-ci. Les deux autres chwingas sont timides et se méfient des étrangers.

4. Le palais en ruine

Des traces de plâtre de couleur or s'accrochent encore à quelques endroits de ce dôme mais, partout ailleurs, il ne présente que des briques battues par les éléments, dont un certain nombre sont d'ailleurs tombées. Les sculptures éléphantines à taille réelle et la gracieuse tour qui se dressent encore sont magnifiques, bien que leur gloire ait été ternie par les ravages du temps.

Un aventurier peut escalader l'extérieur du dôme en réussissant un test de Force (Athlétisme) DD 10 et regarder par l'un des nombreux trous qui le percent. Le sommet du dôme a été fragilisé par le temps et s'effondre sous le poids d'une créature de 100 kg ou plus. Toute créature qui se tient debout ou est appuyée contre le toit quand il s'effondre subit des dégâts normaux de chute et il est possible qu'elle atterrisse dans la citerne.

Des portes métalliques se trouvent sur la façade est du dôme. Elles sont scellées par la rouille, mais il est possible de les ouvrir grâce à un test de Force (Athlétisme) DD 17. Cependant, le choc entraîne l'effondrement d'une partie du toit. La créature qui tente de forcer l'ouverture des portes doit faire un jet Dextérité DD 15. Elle subit 9 (2d8) points de dégâts contondants si elle échoue son test et la moitié si elle réussit. Une paire de portes identiques se trouve du côté ouest du dôme, mais la rouille a décroché celles-ci de leurs gonds.

Quand les aventuriers pénètrent dans le palais en ruine, lisez le paragraphe suivant :

Une statue de 5,40 mètres de haut, représentant un guerrier chultais vêtu d'un clibanion et portant un casque décoré de dents de tyrannosaures et un bouclier couvert de la peau pommelée d'un léopard, se dresse dans cette pièce, devant une grande citerne octogonale. La pièce résonne du bruit des gouttes de pluie qui tombent du plafond et terminent leur chemin dans le bassin béant. Le visage du guerrier géant est strié de profondes entailles, mais le reste de la statue est intact. Dans sa main droite, il tient une lance de pierre, au pied de laquelle se trouve une urne de terre cuite. Au nord, derrière la statue, se trouve un balcon qui donne sur un jardin inondé.

À côté du guerrier géant se trouve une seconde statue, bien plus petite. Elle est exquisément détaillée et représente un homme, les mains tendues vers l'urne et le visage tourné en direction du balcon. Ses yeux de pierre semblent emplis de terreur.

Contre la courbe du mur, des marches de pierre mènent à un étage, qui s'est presque entièrement effondré. Quelqu'un est monté là, cela dit, car un message semble avoir été écrit au plafond.

Quand l'étage était intact, il se présentait sous la forme d'une mezzanine couvrant les trois quarts du dôme, mais laissait dépasser le poitrail, les épaules et la tête de la statue de guerrier.

Le bassin de 6 mètres de profondeur contient 2d4+5 centimètres d'eau de pluie dans laquelle nagent deux nuées de **serpents venimeux**. Les nuées se contentent de rester dans le bassin et d'attaquer toute créature qui vient les y rejoindre, à l'exception de Zalkoré, à laquelle ils obéissent. Les parois de ce bassin ne peuvent pas être escaladées sans l'aide d'un équipement ou de magie.

L'eau de pluie qui coule dans le bassin par les trous du toit s'écoule par le biais du museau du tyrannosaure qui se trouve à l'extrémité de l'allée centrale (zone 1), via des tuyaux de 15 centimètres de large dans lesquels les serpents peuvent se déplacer.

Le message de la mezzanine. Le message écrit sur la face intérieure du dôme ne peut être lu que par un personnage qui s'est hissé sur la mezzanine, mais les escaliers et le sol délabrés rendent l'opération délicate. Ainsi, pour monter les escaliers, un personnage doit réussir un test de Dextérité (Acrobatie) DD 10 pour arriver à se déplacer sans risque de faire s'effondrer la structure. S'il échoue, les marches s'effondrent et il subit 1d6 points de dégâts contondants causés par la chute. Un personnage de Petite taille est avantagé sur ce test. Sans les escaliers, il est nécessaire d'utiliser du matériel d'escalade pour grimper

le long du mur incurvé et de réussir un test de Force (Athlétisme) DD 15.

Le message est écrit en ancien omuan : « Mon grand amour, mon loyal général, en sécurité tu reposeras à Nangaloré l'éternelle. Personne ne te dérangera tant que je vivrais. Telle est ma pénitence et, pour mes péchés, je ne peux mourir. »

Les statues. La grande statue représente Thiru-taya. Zalkoré l'avait commandée en preuve de gratitude et d'affection pour son consort, mais elle l'a défigurée quand elle a cru que le général l'avait trahie. Le visage de la statue est complètement détruit. L'inscription suivante a été gravée sur son dos : « Pardonne-moi ».

La petite statue est en réalité un aventurier pétrifié appelé Gowl (humain chultais (m) **éclaireur**, NB). Il s'est rendu à Nangaloré à la recherche de richesses et a été changé en pierre par Zalkoré quand il a tenté de prendre l'urne. Sur le sol, à ses pieds, l'inscription suivante a été gravée dans la pierre : « Voleur un jour, esclave pour toujours ! ».

L'urne. L'urne de terre cuite contient les cendres de Thiru-taya.

5. Les plantes hallucinogènes

Zalkoré cultive des plantes hallucinogènes dans ces quatre jardins isolés. À l'aide de celles-ci, elle concocte une substance narcotique qui lui permet de rêver de Thiru-taya. C'est le seul moyen qu'elle a trouvé de se souvenir de son visage.

> Les plantes qui se trouvent dans ce jardin fermé ne ressemblent à rien que vous avez déjà vu. Leur apparence est fantastique et leurs couleurs évoquent des gemmes brillant au soleil. Ce jardin est fermé par des murs de 1,50 mètre et il y règne une atmosphère de sérénité.
>
> Un message a été gravé dans le mur, à l'aide de profondes entailles.

Il y a quatre jardins de ce type autour du palais (zone 4). Tout humanoïde qui passe 1 minute ou plus dans l'un d'entre eux doit faire un jet de Constitution DD 10. S'il échoue, il se trouve empoisonné. L'effet de ce poison le fait tomber sous le charme de toutes les autres créatures de Nangaloré. Une créature empoisonnée peut répéter le jet de sauvegarde à la fin de chaque heure et l'effet prend fin si elle réussit ce jet. Si elle échoue son jet de sauvegarde de 5 ou plus, elle sombre dans l'inconscience et y reste jusqu'à ce qu'elle subisse des dégâts ou réussisse un jet de sauvegarde qui mette fin à l'effet.

Un personnage qui maîtrise les compétences Médecine et Nature peut identifier le caractère soporifique des plantes après avoir passé 2 rounds à les examiner. Un personnage qui ne maîtrise qu'une seule de ces deux compétences peut également identifier ces plantes, mais il doit réussir un test DD 15 dans la compétence qu'il maîtrise.

Un unique personnage qui passe 30 minutes dans un des jardins peut récolter les plantes hallucinogènes. Il récupère 1,5 kg de feuilles. Jessamine (voir le Chapitre 1) est prête à payer 20 po par tranche de 0,50 kg de feuille.

Zalkoré et les éblis ne passent pas à côté de l'opportunité de frapper si les aventuriers se trouvent sous l'effet de la drogue ou de leur offrir un fruit ou du vin empoisonné s'ils ne se sont pas encore montrés agressifs (voir zone 8).

5A. Le jardin sud-ouest. Une arche ouverte dans le mur sud du jardin surplombe un tunnel inondé dont le toit s'est effondré (voir zone 1). Sur le mur sud se trouve une inscription en ancien omuan : « Sans rêves, l'éternité est insupportable ».

5B. Le jardin sud-est. Trois **palmiers trois-fleurs** (voir l'Annexe D) poussent dans ce jardin. Tout personnage qui se déplace ici est sûr de frôler une de ces plantes aussi magnifiques que mortelles. Sur le mur sud se trouve une inscription en ancien omuan : « Grand Ubtao, libère-moi ! »

5C. Le jardin nord-ouest. Les marches qui mènent au passage supérieur sont couvertes de racines d'arbres. Sur le mur nord se trouve une inscription en ancien omuan : « Tous doivent payer pour les mensonges d'une poignée ! »

5D. Le jardin nord-est. Un **attrape-homme** (voir l'Annexe D) s'est installé dans ce jardin et se dissimule au milieu des autres plantes. Il attaque toutes les créatures qui ne sont pas Zalkoré ou un éblis. Sur le mur est se trouve une inscription en ancien omuan : « Ah, rêver, danser ! »

6. La pagode

> Cette pagode en ruine devait être fort jolie, avec ses vastes et gracieuses arches invitant la brise et son point de vue sur le bassin silencieux qui se trouve à ses pieds. Mais le temps, la décrépitude et une présence bestiale lui ont conféré un air sinistre. Il s'en dégage une odeur nauséabonde et des flaques sombres couvrent le sol et coulent le long des marches blanches.

Ce bâtiment abrite six **éblis** (voir l'Annexe D) qui servent de sentinelles et de serviteurs à Zalkoré. L'intérieur est crasseux et le sol couvert d'os rongés et de fientes. À moins que les aventuriers ne fassent preuve d'une discrétion hors du commun en traversant le jardin, les éblis les voient ou les entendent et le nid sera donc vide quand ils le trouveront. Trois éblis se rendent dans l'antre de Zalkoré (zone 8) pendant que les autres prennent positions dans des arbres, sur des murs ou des toits. Leur rôle ne consiste pas à attaquer les intrus à vue, mais à alerter Zalkoré et se tenir prêts à lui porter assistance.

Le trésor. Les aventuriers qui fouillent au milieu des ordures peuvent trouver quelques objets mis de côté par les éblis : une bourse contenant sept gemmes assorties (10 po chacune), un bracelet en or peint en forme de couatl (50 po), un étui à parchemin en bois décoré de squelettes gravés qui contient un *parchemin de protection* (morts-vivants).

7. Le jardin inondé

> L'eau qui se trouve dans ce bassin est étonnamment claire. Une quinzaine de gros poissons, tortues et lézards y nagent paresseusement, ainsi que quelques oiseaux d'eau. Les vaguelettes qu'ils créent empêchent de bien voir ce qui se trouve au fond du bassin, mais vous avez l'impression qu'il est couvert de pierres à la forme étrange.
>
> Des fragments de pierres brisées se trouvent sur une plateforme au centre du bassin, preuve qu'il s'y trouvait une statue. Un des morceaux de la statue gît dans le bassin, à l'ouest de la plateforme : il s'agit d'un grand visage de pierre tourné en direction du ciel.

Un immense buste de Zalkoré se trouvait auparavant sur la plateforme au centre du bassin. Il s'agissait de la plus belle sculpture du jardin. Après avoir appris la vérité sur Thiru-taya, Zalkoré a détruit cette image d'elle-même dans un accès de dégoût de soi.

Les pierres qui se trouvent au fond du bassin sont en réalité une couche de 60 centimètres de poissons, tortues, lézards et oiseaux d'eau pétrifiés par Zalkoré pendant qu'ils nageaient. Ils se sont empilés au fond du bassin au cours des siècles. Les animaux pétrifiés peuvent être vendus aux collectionneurs de Port Nyanzaru pour 1 po chacun. Chacun pèse 0,50 kg. Sous les animaux se trouvent les corps pétrifiés de Kwani et Shabarra, deux aventurières (Chultais (f) **éclaireurs**, CN) qui se sont trouvées confrontées à Zalkoré il y a quelques décennies.

8. L'antre de Zalkoré

Ce dôme en forme de cloche semble intact. Son toit ne semble pas percé et la double porte de bronze qui permet d'y accéder est fermement enchâssée dans son encadrement. Les portes sont fermées mais pas verrouillées. À moins que les aventuriers se soient montrés d'une rare discrétion (ou que Zalkoré soit déjà morte), la reine les attend.

L'unique pièce qui se trouve dans le dôme est à n'en pas douter un appartement royal... ou l'était, il y a quelques siècles. Les tons vifs des fresques florales couvrant les murs sont maintenant gris terne, des morceaux de verre coloré forment un tas sous une mosaïque fendue, des tables de bois émaillées sont fendues et instables et tous les tissus sont effilochés et tachés.

Au centre de la pièce se trouve un dais circulaire sur lequel repose un grand divan. Sur celui-ci est allongée une femme vêtue d'une ample robe de plumes de perroquets aux couleurs vives. Malgré la chaleur, ses bras, sa tête et son visage sont également couverts d'un voile de plume. À côté d'elle, au bout du divan, se trouve un grand pot de terre cuite contenant une orchidée noire. La femme s'adresse à vous d'une voix marquée d'un étrange accent.

« Des étrangers se trouvent à Nangaloré, mon amour. Quel don nos sujets espèrent-ils recevoir ? »

La **méduse** n'est pas complètement folle mais, à cause de l'extrait de plantes, elle est continuellement en train d'halluciner et croit que Thiru-taya se trouve à ses côtés. Quand elle s'exprime, Zalkoré se débrouille pour l'inclure dans la plupart de ses phrases. Tentez de rendre ces références aussi étonnantes que possible pour les joueurs. Zalkoré est également convaincue qu'elle est encore reine d'Omu, alors même qu'elle se rappelle et comprend qu'elle a été exilée ici. Elle est capable de raconter des choses contradictoires la concernant, elle et son passé, sans dissonance cognitive apparente.

La conversation entre les aventuriers et Zalkoré est plaisante et instructive s'ils remplissent trois conditions :

- Toucher aux cendres de Thiru-taya ou endommager sa statue est impardonnable. S'ils ont fait l'un ou l'autre, un combat à mort est inévitable.
- La première fois que quelqu'un fait une critique concernant Thiru-taya ou évoque sa « trahison », il s'attire une réponse furieuse de Zalkoré, mais elle se reprend. Si cela arrive une seconde fois, un combat est inévitable.
- Si quelqu'un arrache le voile de Zalkoré, tente de se saisir de l'orchidée noire ou sort un miroir, son sort est scellé. Si quelqu'un demande à Zalkoré pourquoi elle porte un voile, elle réplique qu'elle ne désire plus montrer son visage à quiconque sinon son bien-aimé Thiru-taya.

Tant que le ton de la rencontre reste cordial, Zalkoré est susceptible de révéler beaucoup de choses sur Omu. Elle peut indiquer aux aventuriers où elle se trouve (« entre les montagnes de feu et la grande mine de fer des nains ») et les avertit que les yuan-tis convoitent la ville. Elle ne sait rien de l'Exacteur d'âme ou de la malédiction mortelle. Elle a entendu dire qu'au moins un de ses descendants se cache parmi les hommes-oiseaux de Kir Sabal en attendant que soit restaurée la monarchie (voilà autant d'exemples qui montrent que même si Zalkoré se croit encore la reine de l'Omu d'il y a plusieurs siècles, elle sait également que la cité a chu et qu'elle est en exile ; les deux réalités coexistent dans son rêve halluciné).

L'orchidée noire. Les aventuriers qui cherchent une orchidée noire pour le rituel d'Asharra (voir « Kir Sabal » page 70) en trouvent une ici, mais Zalkoré refuse de s'en séparer, sauf si les aventuriers lui offrent en échange quelque chose d'une beauté équivalente. Elle peut demander une gemme, un bijou ou un objet d'art valant au moins 500 po. (Elle n'acceptera pas des objets de moindre qualité, même s'ils ont une valeur équivalente). Zalkoré peut également se trouver attirée par un personnage possédant un Charisme de 16 ou plus et elle acceptera que ce personnage devienne son esclave en échange de la fleur. L'orchidée noire en possession de Zalkoré est la seule qui se trouve à Nangaloré.

Une hospitalité empoisonnée. Si Zalkoré décide de tuer les aventuriers suite à une offense, mais que l'atmosphère est encore relativement cordiale, elle leur offre à boire et à manger. Elle fait sonner une petite cloche en argent et un serviteur **éblis** (voir l'annexe D) arrive avec des fruits et du vin sur un plateau. Ces aliments ont tous été soigneusement drogués, et seul un personnage maîtrisant la compétence Médecine qui réussit un test de Sagesse (Médecine) DD 13 peut déterminer qu'ils ont été contaminés. Zalkoré partage la collation, mais elle a développé une telle tolérance aux drogues que les doses présentes dans les aliments ne l'affectent pas. Les aventuriers qui mangent ou boivent doivent faire un jet de Constitution DD 15. Sur un échec, ils sont empoisonnés pendant une heure ou jusqu'à ce qu'ils boivent 2 litres d'eau.

Thiru-taya. Quand Zalkoré est réduite à 63 points de vue ou moins, elle fait appel à son amant mort pour qu'il la protège. L'esprit de Thiru-taya répond à l'appel et apparaît sous la forme d'un fantôme de guerrier chultais à peine visible et mesurant 3 mètres de haut, maniant une grande lance de force. L'apparition est immunisée aux dégâts et aux sorts et ne peut être renvoyée ou contrôlée. Elle plane au-dessus de Zalkoré jusqu'à ce que celle-ci meure ou regagne la totalité de ses points de vie. Une fois par tour, quand une créature qui se trouve dans un rayon de 4,50 mètres de Zalkoré la blesse, Thiru-taya lui inflige automatiquement 15 (2d8+6) points de dégâts de force avec sa lance.

Le trésor. L'antre de Zalkoré ne contient pas grand-chose de valeur. Sa robe de plume vaut 50 po si elle n'a pas été trop endommagée pendant le combat (la robe est fichue si plus de la moitié des dégâts infligés à Zalkoré étaient des dégâts tranchants, acides ou de feu, ou si elle a été touchée par une *boule de feu* ou un effet similaire). 2d6 fioles de sa teinture onirique se trouvent dans son antre. Chaque fiole contient une unique dose et peut être vendue à Port Nyanzaru. Tout personnage qui boit une dose de cette teinture doit réussir un jet de Constitution DD 15. Ceux qui sont immunisés à l'empoisonnement le réussissent automatiquement. Sur un échec, le personnage commence à être pris de visions, à ressentir des sons, des odeurs et des sensations illusoires qui lui semblent réelles. Un sort de *restauration inférieure* ou une magie similaire peut mettre fin à l'effet, qui dure sinon 1d4+4 heures.

Olung (fleuve)

L'eau bouillante du lac Luo refroidit rapidement grâce à un enchaînement de rapides et de petites cataractes. Ce fleuve est considéré par les guides et les explorateurs comme un repère important : à l'est se trouve la jungle « normale » et

à l'ouest se trouve le territoire des morts-vivants. Pour cette seule raison, certaines expéditions choisissent de pénétrer dans la péninsule par la baie du Refuge.

Omu

La cité perdue d'Omu est décrite dans le Chapitre 3.

Orolunga

Il ne reste de l'antique cité d'Orolunga qu'une ziggurat croulante surveillée par une naga gardienne. La naga a plusieurs milliers d'années et elle est une mine de renseignements, et peut-être la meilleure source d'informations du Chult. Cependant, il n'est pas facile de l'atteindre.

Une grande ziggurat de pierre et de briques se dresse au milieu de la jungle. Deux escaliers s'élèvent dans des directions opposées sur sa façade. L'un part vers la gauche et l'autre vers la droite. Ils se rejoignent et forment un palier, au premier niveau, à 9 mètres au-dessus de vos têtes. Cette configuration se répète entre les niveaux un et deux et le deux et le trois. Chaque niveau est moins élevé que celui qui le précède, ainsi le troisième et dernier niveau se trouve à 18 mètres au-dessus du sol. Il s'y trouve un petit sanctuaire ou temple clos, dont les murs sont décorés de symboles de labyrinthes.

La végétation de la jungle vient empiéter sur la base de cette antique construction et les premiers escaliers sont ainsi couverts de plantes grimpantes, de racines ou de lierre en fleur. Il est possible que la tour ait été entourée d'une cité, il y a bien longtemps, mais la jungle alentour est si dense qu'il vous faudrait des heures pour trouver des fondations enterrées ou des pierres de bâtiments effondrés.

La ziggurat est entourée de magie. Cette information devient une évidence pour un aventurier qui lance *détection de la magie*. Cette enveloppe protectrice empêche quiconque de grimper les étages de la ziggurat par un moyen autre que les escaliers. Les aventuriers qui tentent de voler s'élèvent au-dessus de la canopée mais ne peuvent pas s'approcher de la ziggurat : ils ont l'impression de se trouver face à un puissant vent qu'ils ne peuvent pas détecter. Ceux qui tentent d'escalader un mur perdent inexplicablement prise à mi-chemin et glissent au sol. Une échelle construite afin d'être positionnée contre le mur n'en atteint jamais le sommet, peu importe sa longueur. De même, un grappin au bout d'une corde n'arrive jamais à trouver de prise. Lancer *téléportation* ou *pas brumeux* permet à celui qui a lancé le sort de se déplacer latéralement plutôt qu'au niveau supérieur. Il est impossible d'éviter de faire les tests requis pour gravir cette ziggurat. Si cela vous aide, vous pouvez voir cette situation comme une épreuve de conte de fées et il ne sert à rien d'y chercher un sens, car la magie d'Orolunga est d'un niveau mythique tel qu'elle dépasse les capacités de n'importe quel mortel.

Le premier escalier

L'escalier permettant d'atteindre le niveau 1 de la ziggurat (à 9 mètres du sol) fait 15 mètres de long. Les marches sont couvertes de racines, de plantes rampantes et de lierre. Les aventuriers qui les empruntent progressent comme en terrain difficile pendant les 3 premiers mètres. Au bout de 3 mètres, ils commencent de se faire griffer par des épines. S'ils continuent, ils subissent 1 point de dégât tranchant par tranche de 30 centimètres grimpée. Au bout de 6 mètres, ils subissent 2 points de dégâts tranchants par tranche de 30 centimètres grimpée. Les épines repoussent aussi vite qu'elles sont tranchées, brûlées ou détruites et il est impossible de les écarter à l'aide de la magie ou d'un quelconque pouvoir. Les aventuriers ne subissent pas de dégât s'ils descendent les escaliers.

Après les premières tentatives des aventuriers de monter les marches, ils remarquent un **chwinga** (voir l'Annexe D) parmi eux. Il fait environ 30 centimètres de haut et porte un masque ressemblant à une tête de tricératops. Il tient une grande orchidée orange et violette dans sa main. Au bout de quelques instants, il se précipite dans l'escalier. Les épines s'écartent sur son passage et se referment immédiatement après.

Afin de faire l'ascension, les aventuriers doivent trouver des orchidées orange et violettes. Ils peuvent en trouver dans la jungle en 30 minutes si quelqu'un dans le groupe maîtrise la compétence Nature. Ils doivent sinon chercher pendant 60 minutes. Chaque aventurier qui monte les escaliers doit être muni de sa propre orchidée.

Le second escalier

L'escalier qui relie les niveaux 1 et 2 (à 6 mètres du niveau inférieur) fait 9,90 mètres de long. Les marches de pierre croulent sous l'effet du temps et tombent en miettes au bout de quelques pas, empêchant les créatures de grimper plus haut. Si les aventuriers tentent d'avancer quand même, ils n'arrivent pas à progresser. Quoi qu'il en soit, s'ils détruisent les marches en tentant de les escalader, leur état ne semble pas empirer et les piles de gravats n'augmentent pas.

Après leurs premières tentatives, les aventuriers remarquent un autre **chwinga** parmi eux, au pied des marches. Son masque représente une tête de caméléon. Il porte une orchidée orange et violette dans une main et une plume de perroquet rouge dans l'autre. Il s'élance dans l'escalier et grimpe sans aucun mal. Il semble aussi léger qu'une plume sur les fragiles pierres.

Les aventuriers peuvent trouver des plumes de perroquet dans la jungle ou même à ce niveau, s'ils cherchent pendant quelques minutes autour d'eux. Ils ont besoin de la plume et de l'orchidée pour monter.

Le troisième escalier

L'escalier qui relie les niveaux 2 et 3 (le niveau de l'autel, à 3,60 mètres au-dessus du niveau précédent), fait 6 mètres de long. Les marches sont en excellent état, mais elles sont couvertes de **nuées de serpents venimeux** sifflantes et grouillantes. Si les aventuriers tuent des serpents, d'autres viennent prendre leur place depuis des trous dans la pierre. Les nuées ne peuvent jamais être détruites ou même affaiblies. Aucun sort ou pouvoir ne peut empêcher les serpents d'attaquer quelqu'un qui monte les marches.

Au bout de quelques instants passés à examiner les marches, les aventuriers remarquent un troisième **chwinga** qui se tient parmi eux en bas des escaliers. Il porte un masque de mangouste, et tient dans ses mains une plume de perroquet rouge et une orchidée orange et violette. Devant la première marche, le chwinga fouette un serpent avec l'orchidée pour l'énerver, puis lui caresse le flanc avec la plume pour l'apaiser. Il se couche alors face au reptile, qui se glisse dans la bouche du chwinga en passant par l'orifice du masque. La créature se met alors à progresser sur les marches en glissant comme un serpent et les nuées de serpents venimeux l'ignorent. Afin de grimper les marches en sécurité, les aventuriers doivent faire la même chose que lui. Cela dit, le procédé n'est pas automatique à ce niveau. Utiliser l'orchidée et la plume ne représente aucun défi, mais un personnage doit réussir un jet de Constitution DD 10 après avoir avalé un serpent. Les per-

sonnages d'alignement maléfique sont désavantagés à ce jet. Sur une réussite, le personnage peut ramper jusqu'en haut des marches. Sur un échec, il subit 17 (5d6) points de dégâts psychiques. Il peut recommencer l'opération, mais le DD du jet de sauvegarde sera cette fois de 11. Le DD continuer d'augmenter de 1 à chaque nouvel échec.

Le sanctuaire de Saja N'baza

Le sanctuaire qui se trouve au sommet de la ziggurat est une simple bâtisse de briques rectangulaire. Les murs extérieurs sont décorés par des symboles labyrinthiques d'Ubtao. Derrière l'ouverture qui permet de pénétrer dans la construction se trouve une pièce vide et poussiéreuse. Cependant, tout personnage possédant une valeur passive de Sagesse (Perception) de 13 ou plus remarque une légère odeur d'encens.

Les aventuriers qui pénètrent dans le sanctuaire sans leur orchidée ou leur plume se trouvent confrontés à une pièce vide. S'ils sortent de la pièce et y rentrent de nouveau avec ces objets en main, ils ne constatent aucun changement : ils ont raté leur chance. Les aventuriers qui pénètrent dans la pièce avec leur orchidée et leur plume se trouvent dans la même pièce, mais telle qu'elle était il y a plusieurs siècles. Ils ne peuvent se trouver en présence de la naga qu'une seule fois. Si l'un d'entre eux quitte la pièce pour y revenir plus tard, il rentre dans la pièce vide.

Lisez le paragraphe suivant aux joueurs dont les personnages se trouvent en présence de la naga :

> Des lampes suspendues illuminent la pièce. Une fragrance exotique et des volutes de fumée s'échappent de plusieurs encensoirs. Le sol est couvert de coussins et de tapis de roseaux. Les murs sont bordés de pots contenant des plantes en fleurs et des oiseaux pépiant volettent de plante en plante.
>
> Un immense serpent aux écailles iridescentes repose sur une pile de coussins face à l'entrée de la pièce. Il se dresse lentement jusqu'à une hauteur de 1,50 mètre, en vous regardant droit dans les yeux. Son visage est remarquablement semblable à celui d'un humain. Avant qu'il ne parle, vous apercevez sa langue sortir et rentrer comme un serpent.
>
> « Je suis Saja N'baza. Que cherchez-vous en cet antique lieu ? Soyez sincères, car je vois dans vos cœurs ! »

Si les aventuriers n'ont pas encore rencontré Artus Cimber et Chair-à-dragon, il est possible que le duo soit en train de s'entretenir avec la **naga gardienne** quand le groupe arrive. Saja N'baza sait ce qui est arrivé à la cité de Mezro (voir la section « Mezro », page 76) et explique à Artus qu'elle ne reparaîtra pas tant que Ras Nsi sera vivant. Cela donne une raison pour Artus d'accompagner le groupe à Omu.

La naga sait par des visions que Ras Nsi et ses serviteurs yuan-tis préparent la fin du monde dans leur repaire d'Omu. Elle ne sait pas grand-chose sur la malédiction mortelle mais, quand les aventuriers la lui décrivent, elle peut leur confirmer qu'elle a un lien avec ce qui se passe à Omu. La naga sait qu'Omu se trouve entre les pics de Flammes et la vallée de l'Honneur perdu, et également que la ville a été engloutie sous le niveau de la jungle environnante. Le meilleur moyen de la repérer est donc depuis les airs ou depuis les hauteurs qui se trouvent à proximité.

La naga se rappelle de la première révolte de Ras Nsi et elle encourage les aventuriers à le tuer, car il faut non seulement le punir pour les atrocités qu'il a pu commettre, mais également l'empêcher qu'il puisse recommencer. Chaque aventurier qui accepte reçoit un charme surnaturel (voir le chapitre 7 du *Dungeon Master's Guide*) afin de l'aider dans sa quête. Assignez les charmes aux personnages en fonction de ce qui correspond à leur rôle dans le groupe. Les personnages qui semblent réticents risquent d'être ciblés par un sort de *coercition mystique*.

Quitter le sanctuaire

Après que les aventuriers ont quitté le sanctuaire, ils n'ont aucun moyen de se trouver de nouveau en présence de Saja N'baza. Le sanctuaire est une pièce vide à chaque fois qu'ils y pénètrent. Ils peuvent descendre de la ziggurat sans aucune difficulté, même sans l'orchidée et la plume : les serpents ont disparu, les marches sont solides et un chemin est dégagé au milieu des plantes et des épines. Quand ils arrivent en bas de la ziggurat, les aventuriers voient des tulipes bleues en fleur tout autour de la base de celle-ci. Les tulipes sont magnifiques, mais elles ne sont pas magiques.

Ossements d'Aiguille

> Une grande doline bée devant vous. La terre qui l'entoure est couverte d'os de gobelins. L'ouverture fait 27 mètres de diamètre, est à peu près circulaire, et ses parois sont presque verticales. À 9 mètres de profondeur, la doline est remplie d'une eau verte et boueuse, dans laquelle des centaines de grenouilles sautent d'une plante aquatique à une autre.
>
> L'immense cage thoracique et les délicats os des ailes d'un dragon s'élèvent hors de la boue. Ils sont couverts de lierre, de mousse et de lichen. Étant donné l'exposition du squelette, l'eau ne doit pas faire guère plus d'1 mètre de profondeur.

Les parois de la doline sont inégales et couvertes de solides treilles, il est donc très facile d'escalader celles-ci et les aventuriers réussissent automatiquement cette action.

Les os appartenaient à Ormalagos, un dragon vert adulte plus connu de son vivant sous le nom d'Aiguille. Elle avait fait de cette doline son repaire, mais elle craignait que des gobelins batiris l'aient découvert et préparent une attaque. Aiguille étaient justement en train de déplacer son trésor quand les gobelins frappèrent. Ils avaient profité de son absence pour vider des paniers entiers de piranhas dans l'eau de la doline et, une fois le dragon retourné à son repaire, ils l'emprisonnèrent à l'aide de filets de lierre tressé, laissant aux piranhas le soin de la dévorer par le bas pendant qu'ils l'assaillaient d'une pluie de lances par le haut. Aiguille finit par mourir, mais emporta avec elle presque la totalité de la tribu de gobelins.

La première impression des aventuriers concernant le niveau de l'eau est correcte. Elle n'est nulle part plus profonde que 0,90 à 1,20 mètre. S'ils fouillent le fond boueux de la doline, ils trouvent encore des centaines d'os de gobelins et des lances à tête de pierre, dérangent des multitudes de grenouilles et se font attaquer par deux **nuées de piranhas**. Un personnage qui examine les ossements du dragon et réussit un test d'Intelligence (Investigation) DD 13 remarque assez de régularités dans les entrelacs du lierre qui couvrent le dragon pour conclure qu'il s'est trouvé emprisonné par un filet. Afin d'identifier le squelette comme celui d'un dragon vert, les aventuriers doivent sortir son crâne de l'eau et de la boue, un exploit qui nécessite de réussir un test de Force (Athlétisme) DD 15.

Le trésor

Une porte secrète de 3 mètres de large sur 3 mètres de haut se trouve dans la paroi nord-ouest et permet d'accéder à une alcôve de 4,50 mètres de profondeur. La porte secrète est taillée dans de la roche naturelle et dissimulée

de manière à ce qu'elle donne l'impression de faire partie du mur. Cependant, toutes les plantes qui l'entourent sont mortes. La porte secrète peut être repérée grâce à un test de Sagesse (Perception) DD 17. Les aventuriers qui inspectent les plantes autour de la porte et réussissent un test d'Intelligence (Investigation) DD 15 ou Sagesse (Médecine) DD 15 peuvent déduire que les plantes ont été empoisonnées. Aiguille ouvrait en effet la porte secrète en soufflant du gaz empoisonné dessus et il est donc possible de l'ouvrir en la couvrant ou l'aspergeant de poison. Un sort de *déblocage* ou une magie similaire a le même effet.

Aiguille cachait les objets suivant dans l'alcôve : une bourse en peau de tricératops, une petite boîte faite avec deux crânes de velociraptors astucieusement emboîtés l'un dans l'autre, un os de dinosaure vide et scellé par un cachet de cire. La bourse contient 55 po, 800 pa et trois anneaux sertis de quartz bleu (10 po chacun). La boîte en crânes vaut 12 po et contient une *baguette de terreur* et deux diamants (500 po chacun). L'os de dinosaure vide contient cinq *billes de fronde +1*.

Port Castigliar

Port Castigliar (qui se prononce kah-STI-li-ar) n'a de port que le nom. Il ne s'agit en réalité que d'une plage sur laquelle se trouve un dépôt de provisions abandonné, sept huttes en mauvais état en bambou et en chaume et un cimetière profané. Les morts-vivants ont fait fuir les habitants il y a bien longtemps et des goules ont profané les tombes.

Rivière Tath

Cette rivière prend sa source dans le bassin des Aldanis et serpente ensuite vers l'ouest. Son cours, marqué de cascades, la fait traverser le canyon d'Ataaz Kahakla avant de se jeter dans la baie de Jahaka.

Rivière Tiryki

La Tiriky prend sa source dans un canyon envahi par les brumes et coule en direction du nord jusqu'à la baie du Chult. Son cours est interrompu de cascades tous les quelques kilomètres. Cela rend ardue toute tentative de la remonter en canoë (il faut porter l'ensemble du matériel et des bateaux en haut de chaque cascade) et dangereuse toute tentative de la descendre de la même manière, car un canoë court toujours le risque de se trouver entraîné par le courant et de finir sa course en bas d'une cascade ou brisé par les rochers affleurant dans les rapides. Pour ne rien arranger, les rives grouillent de prédateurs et de morts-vivants. Si l'on y ajoute les ptérosauriens qui nidifient dans le Doigt-de-feu et les grungs qui vivent au-dessus de la gorge, il est facile de comprendre pourquoi la Tiryki est considérée comme l'une des plus dangereuses rivières du Chult.

Shilkou

Ce village côtier abandonné a été à la fois détruit et préservé par une éruption volcanique. Ses rues désertes sont enterrées sous les cendres et son port a été figé dans la lave refroidie. Depuis que Mezro a été « nettoyée », Liara Portyr de Fort Beluarian subit la pression de ses supérieurs de la Porte de Baldur, qui veulent qu'elle explore et excave Shilkou afin de déterrer les trésors qui doivent immanquablement se trouver là.

Se lancer dans une telle entreprise nécessiterait cependant de construire un nouveau fort quelque part sur la côte sud-ouest et Liara n'a ni les fonds ni le personnel à consacrer à cette tâche. Elle peut tenter d'enrôler les aventuriers pour qu'ils partent en éclaireurs et trouvent des emplacements possibles pour un tel fort, mais seulement afin de pouvoir rassurer ses supérieurs impatients de la porte de Baldur que le projet avance.

Bien qu'aucun humain ne se trouve dans la ville abandonnée, elle n'est pas déserte pour autant. Des méphites, des tritons du feu, des salamandres et d'autres créatures qui aiment la chaleur se promènent au milieu de ses rues couvertes de cendres et creusent des tunnels donnant accès à des caves depuis longtemps scellées par de la pierre volcanique.

Soshenastre (fleuve)

Le Soshenastre sinue depuis le bassin des Aldanis en direction du nord jusqu'à la baie du Chult. Son cours est marqué de cascades tous les 15 à 20 kilomètres.

Terres de cendre et de fumée

Cette mer de roches volcaniques noires, infernale et enfumée, est striée de coulées de lave. Les Terres de cendre et de fumée servent de lieu de détente aux tritons du feu et à Tzindelor, un jeune dragon rouge (voir la section « La mine du Cœur de vouivre », page 76), qui apprécient de venir y prendre des bains de lave. Il règne dans cette vallée grisâtre une température de 10 à 20 °C supérieure à celle du reste du Chult. Elle ne reçoit qu'une fraction de la pluie qui tombe dans le reste de la péninsule et ces quelques gouttes s'évaporent dès qu'elles touchent le sol à cause de la terrible chaleur. Plusieurs expéditions ont tenté d'explorer la région, mais ce qu'on en sait (et ce qui se trouve sur la carte de Syndra Silvane) est essentiellement basé sur des observations visuelles depuis les montagnes côtières.

Vallée de l'Effroi

Les explorateurs qui pénètrent au Chult par l'est risquent de devoir traverser ce passage, qui se trouve entre les montagnes du Lézard ailé, battues par les vents au nord et les pics accidentés des montagnes de Sanrach au sud. La vallée est envahie par une jungle dense et porte bien son nom : elle est en effet fréquentée par toutes sortes de dinosaures et abrite également des royaumes sauvages d'hommes lézards gouvernés par de cruels rois et reines lézards.

Vallée de l'Honneur perdu

Les hordes mortes-vivantes de Ras Nsi ont massacré une tribu de Chultais dans cette vallée. Les os des Eshowes tombés au combat ne sont plus. Ils ont été avalés, comme tout le reste, par la lave qui se déverse du volcan à l'ouest de Hrakhamar. Les tritons du feu ont investi cette vieille forge naine dans les montagnes et ils ont annexé la vallée sur toute sa longueur. Des patrouilles de guerriers tritons du feu montés sur des sauteurs géants (voir l'Annexe D) surveillent le territoire annexé et rendent la vallée dangereuse pour tout intrus. Tzindelor, le jeune dragon rouge qui habite dans la mine du Cœur de vouivre est la seule créature dont les tritons du feu respectent la puissance et l'autorité, bien que cela soit à contrecœur. Tzindelor et les tritons du feu s'ignorent mutuellement pour le moment, mais ils convoitent tous deux ce que l'autre possède : Tzindelor souhaite posséder Hrakhamar et les tritons du feu veulent profiter des gisements de fer de la mine du Cœur de vouivre.

Vallée des Braises

Cette vallée calcinée entoure le lac Luo. La plus grande partie de la végétation qui poussait sur les rives sud et est du lac a été rasée par des nuées ardentes, des rivières de lave et des nuages de cendres. Les braises rougeoyantes recrachées par les pics de Flamme traversent le ciel et retombent

sous la forme d'une averse de braises sur ce désert noirci. Le marécage au nord du lac est assez humide pour avoir survécu, mais l'accumulation de cendres sur les eaux en a fait une étendue de boue presque impossible à traverser. Les méphites de boue et de vapeur abondent dans la région.

Vorn

> Une statue de 2,40 mètres se dresse au milieu de rochers et de fougères. Elle est de forme humanoïde. Ses poings sont en bronze, ses articulations en fer et elle est couverte d'une cuirasse en adamantium et d'un casque de fer avec des fentes pour les yeux. Le reste de la statue est fait de bois sculpté et renforcé avec des bandes et des rivets en adamantium. Tout autour de ses pieds se trouvent des offrandes de nourriture, de plumes, de pierres colorées et de crânes.

La statue est en réalité un **garde animé** désactivé qui était autrefois le garde du corps d'un magicien. Le magicien est mort, suite à un enchaînement d'actions aussi improbable que malheureux : il est tombé d'un arbre pendant une crise particulièrement violente de fièvre du singe fou, s'est cogné le crâne contre une pierre et, inconscient, a roulé dans une flaque dans laquelle il s'est noyé. Le garde animé est depuis immobile et impassible, attendant qu'on lui donne des ordres. Un personnage qui maîtrise la compétence Arcanes et qui réussit un test d'Intelligence (Arcanes) DD 10 peut identifier la nature de la statue.

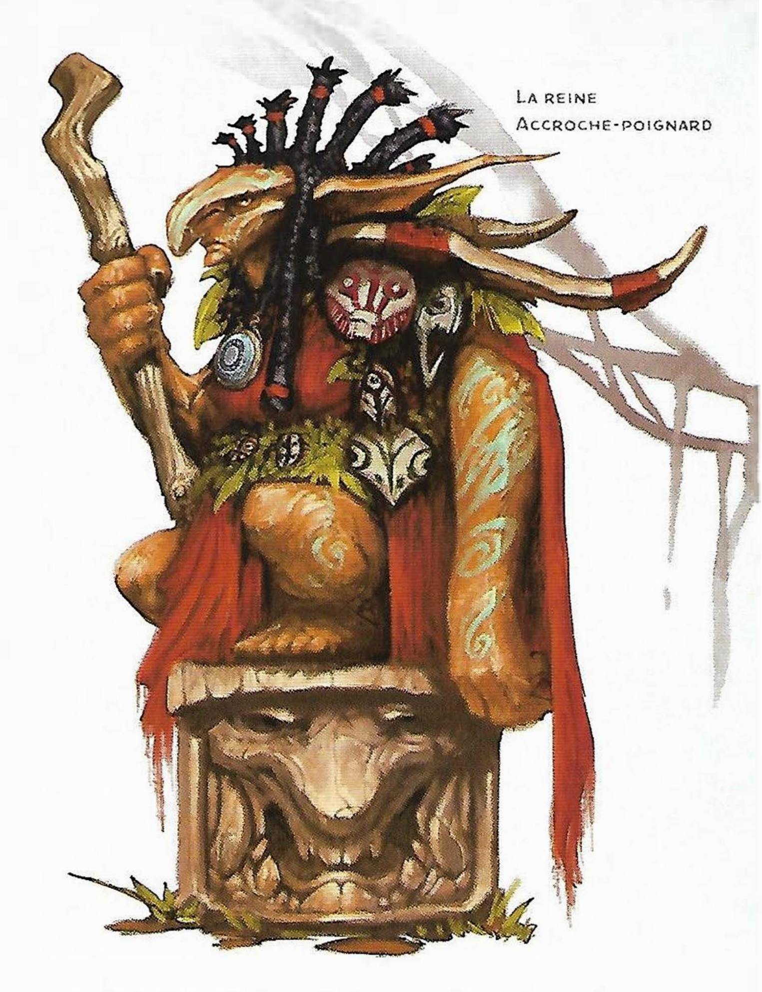
Un personnage qui fouille la zone et réussit un test de Sagesse (Survie) DD 10 trouve des empreintes de pas sur le sol, qui ont été laissées par des tribus nomades de gobelins, de grungs et de végépygmées qui vénèrent la créature artificielle comme s'il s'agissait d'une divinité mineure. Ils coupent les plantes grimpantes et les lierres de la jungle qui l'auraient sinon engloutie depuis longtemps et déposent des offrandes à ses pieds. La zone alentour est considérée comme une zone « neutre », où ces tribus se sont mises d'accord pour pouvoir pénétrer sans risquer de conflit.

Quiconque trouve l'amulette de contrôle du garde animé (voir la section « Yellyark », page 89) peut animer la créature artificielle et en prendre le contrôle. Si la créature artificielle est réactivée et que les aventuriers l'emmènent avec eux, ils s'attirent les foudres des tribus locales de gobelins, de grungs et de végépygmées. Les rencontres aléatoires impliquant de telles créatures sont alors automatiquement hostiles, à moins que les aventuriers réussissent à apaiser les tribus en leur offrant des trésors ou à les convaincre que Vorn « souhaite » être déplacé.

Yellyark

Yellyark (carte 2.15) est le village de la tribu de gobelins batiris appelée la Fourmi vorace. Ces gobelins portent des masques stylisés représentants des fourmis et délimitent leur territoire en exposant les têtes et les crânes de leurs ennemis (humanoïdes comme animaux). Dans ce contexte, leur « territoire » correspond à un hexagone sur la carte de Syndra Silvane.

Afin de se protéger des carnivores géants, les gobelins ont construit les structures les plus importantes de leur village sur un « filet » constitué de branches d'arbre souples et résistantes liées ensemble par un réseau de lianes. Ce filet est fixé à un solide arbre, qui a été tiré et tendu comme un ressort géant. Quand un prédateur menace de pénétrer dans le village, les gobelins n'ont qu'à trancher la liane qui relie le filet et l'arbre et le filet se replie, réduisant le village à une grosse balle, qui se trouve projetée par-dessus la jungle sur une distance de 1 000 mètres. Les huttes qui se trouvent dans le filet sont couvertes de couches de feuilles et de mousse pour amortir l'impact. Les structures flexibles abîmées par cette projection peuvent être réparées et la plupart des denrées précieuses du village (le totem, la nourriture, la vannerie, et les armes supplémentaires) sont ainsi sauvées.

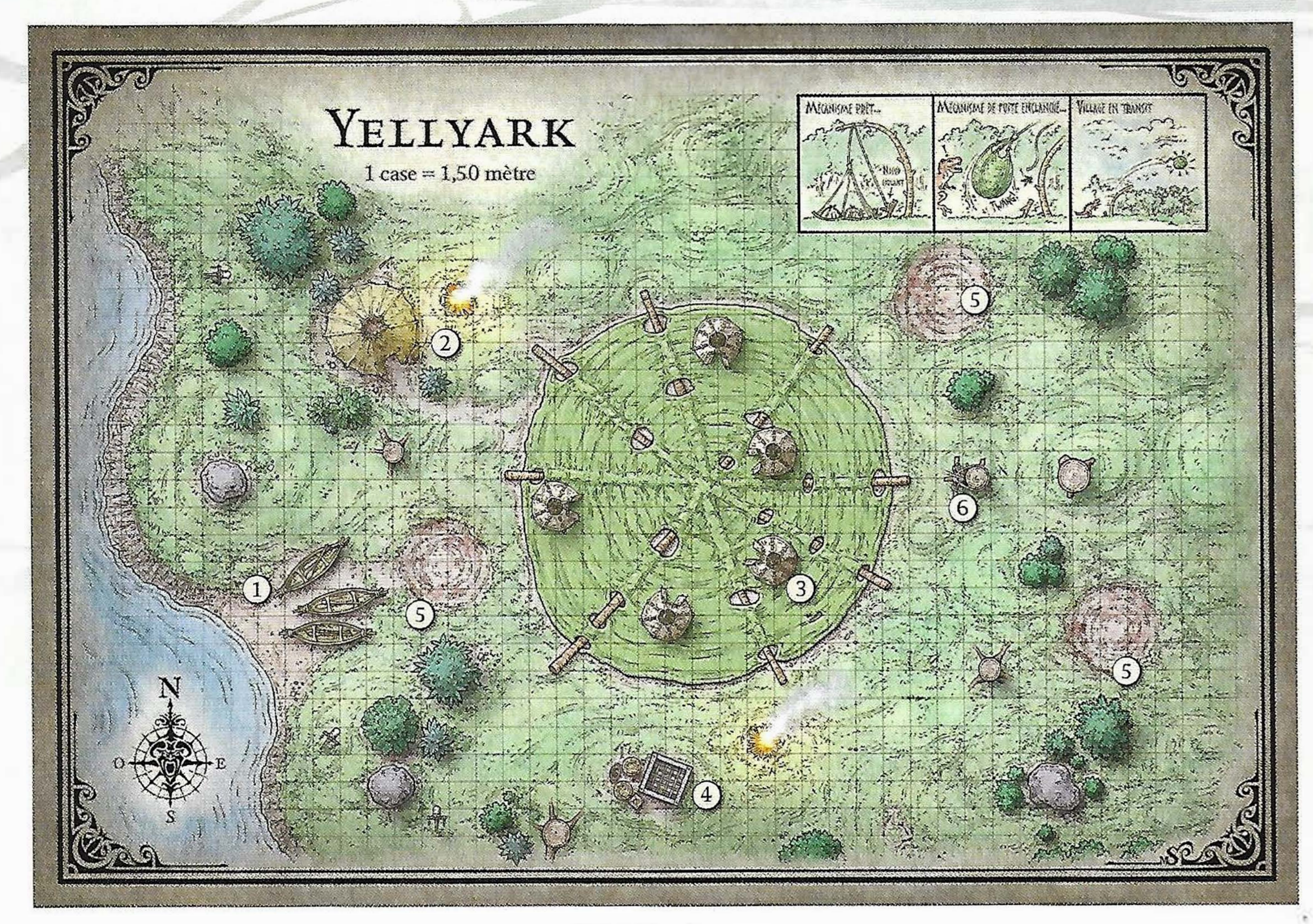

La reine Accroche-poignard

Quarante gobelins vivent dans le village : la reine Accroche-poignard (un **boss gobelin**), vingt-quatre **gobelins** adultes et quinze enfants non combattants. Pour plus d'informations sur les gobelins batiris et leurs tactiques, reportez-vous au chapitre « Les races du Chult », page 11.

La survie de la tribu repose sur sa connaissance des dangers qui l'entoure, le village est donc constamment entouré de sentinelles, qui sont vêtues de ponchos de lierre et de feuilles, ce qui leur donne un avantage aux tests de Dextérité (Discrétion) tant qu'ils restent parfaitement immobiles, mais leur donne un désavantage aux tests de Dextérité (Discrétion) dès qu'ils se déplacent. Les sentinelles ont également entouré le village d'un réseau de fils auxquels sont reliés des coquillages et des crânes remplis de galets. Les aventuriers qui sont à l'affût de tels systèmes en s'approchant du village peuvent repérer ces fils en réussissant un test de Sagesse (Perception) DD 13. Un personnage qui possède une valeur passive de Sagesse (Perception) de 13 ou plus peut également remarquer ces systèmes d'alarme. Si des ennemis s'approchent et son repérés par les sentinelles ou qu'ils déclenchent une alarme, le village passe en état d'alerte et il est alors impossible de s'en approcher discrètement.

1. Les canoës

Trois canoës ont été tirés sur la rive de ce cours d'eau.



Carte 2.15 : Yellyark

2. Le garde-manger

Les réserves de viande et de poisson frais ainsi que d'autres denrées périssables se trouvent dans cette hutte. Elle n'est pas projetée avec le reste du village. En cas d'attaque, cette nourriture est laissée derrière pour occuper les carnivores pendant que les gobelins s'enfuient.

3. La hutte de la reine Accroche-poignard

La hutte de la reine n'est pas plus grande que les autres, mais deux **gobelins** montent toujours la garde devant l'entrée. La reine Accroche-poignard (un **boss gobelin**) et quatre **gobelins** supplémentaires (ses enfants adultes et ses domestiques) se trouvent à l'intérieur en train de se chamailler sur un quelconque problème. L'un des aides de la reine porte fièrement autour du cou la clef de la cage en bambou (zone 4), attachée à un bout de ficelle.

Le trésor. La reine porte un médaillon en bronze et en adamantium sur lequel le mot « Vorn » a été gravé. Il s'agit de l'amulette qui permet de contrôler le garde animé (voir la section « Vorn », page 89). Les gobelins n'ont aucune idée du lien qui existe entre l'amulette et l'objet qu'ils vénèrent comme une divinité mineure.

4. La cage en bambou

Cette cage de bambou peut abriter des animaux ou des prisonniers en fonction de la situation. Les prisonniers font rarement l'objet de rançon, car l'argent n'a aucune valeur aux yeux des batiris. Ils sont donc généralement enfermés ici jusqu'à ce que les gobelins soient prêts à les manger. L'un des gobelins de la zone 3 possède la clef du cadenas grossier de la cage. Un personnage possédant des outils de voleur peut crocheter la serrure en réussissant un test de Dextérité DD 11. Ce test est fait avec un désavantage s'il le tente depuis l'intérieur de la cage.

5. Les fourmilières

Cette tribu de batiris est particulièrement douée pour élever les fourmis, c'est pourquoi le village est entouré de trois fourmilières d'un diamètre de 3 m à la base et d'une hauteur de 2,40 m. Les trois fourmilières sont reliées entre elles par des tunnels.

Si une fourmilière est endommagée ou détruite, six nuées de fourmis (**nuées d'insectes**) surgissent de leur nid souterrain. Deux nuées émergent de chaque fourmilière. Les fourmis ignorent les gobelins batiris et s'en prennent à n'importe quelle autre créature qu'elles détectent à proximité.

6. Le mécanisme de lancement

C'est à cet endroit qu'est fixé l'arbre courbé qui permet de projeter le village dans les airs. Pour déclencher le lancement, il suffit de couper l'épaisse liane qui le tient en place (CA 15 ; 15 points de vie ; vulnérabilité aux dégâts tranchants ; résistance au feu et aux dégâts perforants ; immunité aux dégâts contondants, de poison, psychiques et de tonnerre). Le mécanisme est bien camouflé afin d'empêcher des intrus de se glisser jusqu'au village et de le projeter dans les airs dans le cadre d'une attaque surprise. Un personnage qui a l'opportunité d'observer le village pendant la journée et qui réussit un test de Sagesse (Perception) DD 18 remarque le treillis formé par les lianes ainsi que l'arbre courbé et détermine qu'il s'agit d'un immense lance-pierre. Tout personnage qui maîtrise la compétence Survie est avantagé sur ce test.

Les gobelins ne sont pas dans le village quand il est ainsi projeté, car c'est bien trop dangereux. Quiconque se trouve dans le filet quand le village est lancé et qu'il atterrit au sol doit faire un jet de sauvegarde de Dextérité DD15. Sur un échec, il subit 28 (8d6) points de dégâts contondants et moitié moins sur une réussite.

Chapitre 3 : Les ombres de la Cité interdite



ENTOURÉE DE FALAISES À PIC, OMU EST située dans un bassin caché dans les profondeurs de la forêt pluviale. La cité est réputée pour être très difficile à trouver. Ceux qui essaient doivent braver des kilomètres de jungle sans la moindre piste, une jungle habitée par des prédateurs naturels, des cannibales et les restes de l'armée de morts-vivants de Ras Nsi. Même les guides les plus expérimentés ont les plus grandes difficultés à s'y frayer un chemin.

Pour pénétrer dans le Tombeau des neuf dieux, les aventuriers doivent faire preuve de prudence, lutter contre les habitants de la cité en ruine et apprendre tout ce qu'ils peuvent au sujet des neuf dieux charlatans d'Omu et de leurs anciennes rivalités.

Omu

Pour un œil non averti, Omu semble abandonnée et pourtant ses rues surélevées et ses places ravagées sont loin d'être inhabitées. Si les personnages accèdent à un endroit d'où ils peuvent la voir dans sa globalité, soit en la survolant, soit en l'observant à partir du sommet des falaises qui la surplombent, donnez aux joueurs une copie du document 12 de l'Annexe E.

Approche de la cité

Il y a deux principales manières d'entrer à Omu. Au nord-est, une rivière serpente des contreforts des pics de Flamme jusqu'à la cité, en passant à travers un canyon (voir zone 17). Le second point d'accès est un escalier au sud-ouest (voir zone 1).

Pénétrer dans la cité

Quand les personnages voient Omu pour la première fois, lisez le texte suivant :

> La jungle s'écarte pour révéler une cité morte environnée de falaises à pic. Des bâtiments en ruine et des avenues de pierre se dressent telles des structures fantomatiques au-dessus du sol du bassin brumeux. Au-dessus de vos têtes planent des oiseaux au plumage multicolore.
>
> Une cascade se déverse dans le bassin formant une rivière en crue qui inonde une grande partie de la ville avant de disparaître dans une profonde crevasse où s'écoule de la lave en fusion. Les vestiges d'un palais se dressent à quelques centaines de mètres du bord de ce gouffre fumant.

Les falaises qui entourent Omu sont hautes de 30 à 45 mètres et sont composées de roche friable. Leur sommet est environné d'une jungle épaisse avec des fougères, des orchidées et des mousses qui se répandent sur les parois. Tous les 30 mètres, environ, une **gargouille** est perchée au bord du précipice. Dès qu'un personnage peut observer attentivement une de ces créatures, lisez le texte suivant :

> Une gargouille recouverte de lierre perchée au bord de la falaise, regarde en contrebas la cité en ruines. Elle a le visage d'un diable avec sa gueule ouverte en un cri silencieux.

Les gargouilles attaquent quiconque survole la cité ou tente d'escalader les falaises, mais elles ignorent les intrus qui empruntent la rivière ou le ravin au sud-est. Elles servent Acérérak et obéissent aux ordres du gardien mort-vivant de son tombeau, Flétri (voir chapitre 5).

Histoire d'Omu

Les ruines d'Omu témoignent de son histoire tragique. Pendant l'exploration des personnages, utilisez les informations fournies ici pour donner vie à la cité.

La Cité interdite

Omu était autrefois un des joyaux de la couronne du Chult. Érigée sur de riches veines minérales, la cité engrangeait quantité de richesses. Les bijoux d'Omu étaient convoités par tous et les marchands de la ville prospéraient grâce à ce commerce. Entrer dans Omu, disait-on, c'était franchir les portes mêmes du paradis. Mais la richesse suscite souvent l'envie. Le besoin constant d'esclaves à Omu poussa ses dirigeants à exiger des tributs de plus en plus importants à leurs voisins. Et quand leurs vassaux ne pouvaient s'acquitter de ces tributs au prix de la chair, ils le payaient par le sang. Les redoutées légions d'Omu se mettaient en marche sur les terres du Chult.

L'avidité et l'orgueil d'Omu provoquèrent la colère du dieu Ubtao, qui, il y a deux cents ans, tourna le dos à la cité bien avant qu'il n'abandonne le reste du Chult. Les prêtres d'Omu perdirent leurs sorts et la cité fut ravagée par les maladies et les épidémies. Les révoltes d'esclaves provoquèrent la destruction de la ville et ses dirigeants fuirent en masse. Les cartes indiquant la localisation de la cité furent détruites et ses pièces de monnaie fondues. Déchue, Omu fut connue sous le nom de Cité interdite.

Les neuf dieux charlatans

Avec le départ d'Ubtao, des esprits primitifs s'éveillèrent dans la forêt pluviale afin d'envoûter les quelques survivants d'Omu. Ils prirent l'apparence de créatures de la jungle et promirent aux Omuans de grands pouvoirs en échange de leur dévotion. Désespérés et en quête de rédemption, les Omuans démolirent les temples d'Ubtao et érigèrent des sanctuaires consacrés à ces neuf dieux charlatans.

Ces nouvelles divinités étaient sources de dissensions et se montraient souvent cruelles. Trop faibles pour accorder des miracles à chacun de leurs fidèles, elles élaborèrent des épreuves complexes pour éclaircir les effectifs de leur culte. Lors des jours sacrés, le courage des aspirants prêtres était testé dans leurs neuf sanctuaires avec, généralement, des conséquences mortelles en cas d'échec. Ces épreuves étaient source de divertissement pour les Omuans dégénérés et permettaient également d'alimenter leurs faibles divinités en indispensables sacrifices.

Pendant neuf décennies, les habitants de la cité vécurent en respectant les mantras de leurs dieux charlatans. Ils érigèrent des statues en leur nom et complotèrent les uns contre les autres pour assurer la domination de la divinité qu'ils servaient. Le passé glorieux d'Omu était mort et enterré mais son peuple survivait. Mais pas pour très longtemps.

La chute d'Omu

Les sanguinaires épreuves d'Omu attirèrent l'attention d'Acérérak, une archiliche errant à travers le cosmos en quête d'âmes à récolter. La créature, appréciant particulièrement les pièges mortels, fut émerveillée par les épreuves concoctées par les Omuans. Ils l'inspirèrent tellement qu'elle décida de concevoir son propre donjon sous la cité.

Il y a un peu plus d'un siècle, Acérérak pénétra dans Omu et tua les neuf dieux charlatans. Puis il réduisit en esclavage les derniers Omuans et les força à creuser des tombeaux pour leurs dieux vaincus. Quand les tombes furent terminées, Acérérak assassina ses esclaves et enferma leurs dépouilles dans les tombeaux de leurs faux dieux. Puis il reprit son errance entre les plans, satisfait du fait que ce donjon alimenterait son phylactère avec les âmes d'aventuriers morts. La jungle revendiqua Omu qui tomba en ruine.

L'avènement de Ras Nsi

Il y a cinquante ans, une couvée de yuan-tis venus d'Hisari (voir chapitre 2) est parvenue jusqu'à Omu et en a fait sa nouvelle résidence. Ils ont construit un temple souterrain sous l'ancien palais pour attendre patiemment que leur dieu, Dendar le Serpent nocturne, vienne dévorer le monde. Des tremblements de terre secouèrent Omu qui se fendit comme une figue, ce qui provoqua une crue de la rivière. Le hasard fit que le temple des yuan-tis fut épargné mais bon nombre de ces créatures furent tuées, dont leur chef (une abomination yuan-ti).

Le maléfique seigneur de la guerre Ras Nsi, qui avait constitué une armée de morts-vivants pour faire la guerre à la cité sainte de Mezro, guerre qu'il a perdue après une terrible défaite, arriva à Omu peu de temps après les yuan-tis. Il gagna les faveurs de ces créatures et entreprit un rituel pour être transformé en malison. Très rapidement, il devint leur nouveau seigneur. Aujourd'hui, sous les rues fissurées et brisées d'Omu, Ras Nsi règne et prépare l'arrivée de Dendar le Serpent nocturne sur ce monde dont il provoquera la fin.

La légende des neuf dieux

Les récits concernant les neuf dieux charlatans d'Omu ont disparu avec les Omuans qui les vénéraient. En explorant les sanctuaires de ces divinités, les personnages vont pouvoir réunir les fragments de la légende suivante, ce qui leur permettra d'obtenir des indices afin de pénétrer dans le Tombeau des neuf dieux.

Il y a fort longtemps, le cœur du dieu Ubtao s'endurcit et il fit vœu de ne plus jamais verser une larme pour le peuple d'Omu. Les pluies cessèrent, la jungle dépérit et mourut et la mort ravagea Omu.

Un matin, un zorbo plein de sagesse sortit de son arbre creux et s'adressa aux Omuans agonisants. Pour convaincre Ubtao de leur mérite, il décida de lui concocter un ragoût composé de toutes leurs qualités. Attraper ces vertus n'allait pas être aisé, aussi il demanda à un astucieux almiraj de l'aider. Ce dernier glissa furtivement dans le mélange l'insouciance, qu'il considérait comme une vertu, et Ubtao recracha le ragoût quand il le goûta. Depuis ce jour, Obo'laka le zorbo et I'jin l'almiraj sont devenus des ennemies mortelles.

À midi, un brave kamadan sauta en bas de son rocher. Il vit le mal dans le cœur des Omuans et décida de l'inciser comme s'il s'agissait d'un simple furoncle gênant. Le ka-

madan façonna une lance sanctifiée, mais il la laissa sur la berge d'une rivière et un grung rusé la vola. Dans sa rage, Shagambi le kamadan en oublia les Omuans et, à partir de ce jour, elle pourchassa Nangnang le grung à travers le ciel.

Quand vint le soir, un éblis rusé sortit de sa hutte en roseaux. Il n'aimait pas les Omuans mais, sans eux, il n'aurait personne à qui faire des farces. Il envoya une grenouille des marais pour tenter de raisonner Ubtao mais la grenouille était en colère et, au lieu de cela, elle décida de lutter avec la divinité. Cela amusa Ubtao, aussi il accorda au batracien des tentacules pour qu'il soit plus fort. Quand Kubazan le crapaudonte retourna auprès de Papazotl l'éblis, il le pourchassa dans les marais avec ses nouveaux tentacules.

Cette nuit-là, un monstre de su pénétra par effraction dans le palais d'Ubtao et lui vola un seau d'eau pour les Omuans. Quand le dieu se précipita pour le retrouver, le monstre de su cacha le seau dans le terrier d'un jacouli. Ubtao demanda aux animaux de la jungle où l'on avait caché son eau et Moa le jacouli était trop honnête pour mentir. Quand Wongo le monstre de su découvrit que Moa l'avait trahi, il jura d'attraper le jacouli et de le dévorer.

Pendant ce temps, Unkh l'escargot écraseur vivait très profondément sous la terre. Le bruit des bagarres entre les autres animaux poussa Unkh à regagner la surface et quand, à l'aube, la lumière du jour se refléta sur sa carapace, cela aveugla Ubtao et le fit pleurer. Alors la vie revint à Omu et ses habitants érigèrent des sanctuaires en l'honneur des animaux qui les avaient sauvés.

Les habitants de la cité

Plusieurs factions résident à Omu dont les yuan-tis, les grungs, les végépygmées et les kobolds. Des explorateurs peuvent également se rendre ici à la recherche d'or et de gloire. Actuellement, cela inclut les Magiciens rouges et trois chasseurs tabaxis. Chacun de ces groupes peut jouer un rôle plus ou moins important dans cette histoire en fonction de vos choix. Ils peuvent servir d'adversaires ou d'alliés réunis pour des intérêts communs.

Les yuan-tis

Les yuan-tis offrent des sacrifices à Dendar le Serpent nocturne dans un temple souterrain tentaculaire situé sous les ruines du palais royal d'Omu (zone 20) ; le temple est décrit dans le chapitre 4. Ils gardent les entrées de la cité, patrouillent dans ses rues et lancent des raids dans la jungle alentour. Ils sont dirigés par Ras Nsi mais des prêtres félons conspirent pour le destituer.

La trahison de Salida. Un des guides présentés dans le chapitre 1 se nomme Salida, une yuan-tie sang-pur loyale envers Ras Nsi. Si elle accompagne les personnages jusqu'à la cité, elle utilisera secrètement sa *pierre messagère* pour entrer en contact avec Ras Nsi afin qu'il puisse préparer une embuscade. À la nuit tombée, Salinda utilise une lanterne pour donner aux yuan-tis le signal de l'attaque. La troupe de combat est constituée de 3 **yuan-tis malisons** et de 2 **yuan-tis sang-pur** par membre du groupe d'aventuriers. Ras Nsi espère pouvoir capturer les personnages pour qu'il puisse les interroger au sujet de leur mission.

Les grungs

Une petite colonie de grungs vit sur les toits autour du sanctuaire de Nangnang (zone 18). Ras Nsi organise régulièrement des raids contre eux pour réduire leur nombre.

Les grungs vénèrent Nangnang et considèrent son sanctuaire comme une terre sacrée pour leur chef et sa garde d'élite. Yorb, le chef fou des grungs, veut se venger de Ras Nsi mais il n'a pas encore établi un plan d'attaque satisfaisant.

Les végépygmées

Il y a plusieurs années, une météorite tombée du ciel a provoqué la formation de la Grande crevasse de la cité. De la poussière d'étoiles est retombée sur les ruines et a formé des étendues de moisissures rousses à partir desquelles se sont formés les végépygmées. Ils se sont établis et rôdent dans les ruelles inondées de la ville. Les yuan-tis ont appris à éviter ces secteurs et à tuer ces créatures à vue.

Il existe plusieurs petites tribus de végépygmées à Omu. Elles s'affrontent pour le contrôle de leurs territoires, mais sont unies dans leur vénération de la Grande crevasse. Même si les végépygmées pouvaient communiquer avec les personnages, ils n'ont aucun désir de collaborer avec eux. Leurs chefs ne sont pas très malins et les aventuriers pourraient les duper pour qu'ils s'unissent contre un ennemi commun.

Les kobolds

Neuf sanctuaires mortels renferment le secret pour pénétrer dans le Tombeau des neuf dieux. Afin d'entretenir les pièges installés dans ces sanctuaires, Acérérak a recruté une tribu de kobolds pour s'en occuper. Ces créatures vivent dans des caves sous la place du marché en ruines (zone 15). Acérérak a promis de transformer leur sorcier, Kakarol, en dragon s'ils remplissent leur part du marché. Trop impatient pour attendre sa transformation, Kakarol a pris l'habitude de dormir sur un petit tas de trésors et exige que ses sous-fifres s'adressent à lui en tant que grand dracosire. Si les personnages négocient un accord avec les kobolds, il leur sera facile de manipuler ce sorcier extrêmement cupide.

Acérérak n'a pas informé les kobolds de son alliance avec Ras Nsi. En ce qui les concerne, les yuan-tis sont à peine conscients de la présence des kobolds.

Les Magiciens rouges de Thay

Un groupe de Magiciens rouges est arrivé dans la cité quelques jours avant les personnages. Ils ont campé dans le complexe en ruine de la zone 2, mais les troupes de Ras Nsi les ont presque exterminés au cours d'un raid nocturne. Ceux qui ont survécu continuent à fouiller les vestiges à la recherche de l'Exacteur d'âmes.

Parmi les survivants, on compte quatre Magiciens rouges (humains de Thay, **mages**, LM) ; deux hommes, Dyrax et Yamoch, et deux femmes, Thazma et Zagmira. Leur robe rouge, leur crâne chauve et leur teint cireux trahissent leur allégeance à Thay. Ils sont escortés par huit mercenaires (hommes et femmes de différentes ethnies, **malfrats**, LM). La magicienne de plus haut rang, Zagmira, semble avoir à peine dix-huit ans et pourtant la moitié de son visage est flétri et vieux. C'est la conséquence d'un ter-

L'ancien omuan

Les Omuans rédigeaient leurs textes en ancien omuan, une écriture cunéiforme qui ressemble peu aux autres alphabets. Un personnage ayant comme historique celui de sage ou d'érudit cloîtré peut traduire une inscription en ancien omuan en réussissant un test d'Intelligence (Histoire) DD 10 tandis qu'un sorcier avec l'incantation œil du gardien des runes peut réussir automatiquement. Si les personnages récupèrent le « décret de la reine » dans le chariot du chwinga de la zone 11, ils peuvent l'utiliser pour déchiffrer les inscriptions en ancien omuan. Sans le décret de la reine ou sans un personnage ayant un historique adéquat, les personnages ne peuvent traduire ces écrits qu'en ayant recours à un sort de *compréhension des langages* ou à une magie similaire.

rible rituel qu'elle a accompli pour prendre possession du corps de sa propre petite-fille. Les quatre mages possèdent un livre de sorts qui contient tous leurs sorts préparés.

Zagmira a vu l'entrée du Tombeau des neuf dieux (zone 14) et elle pense que l'Exacteur d'âmes se trouve dedans. Les Magiciens rouges se sont séparés pour trouver les cubes énigmatiques nécessaires pour ouvrir la tombe (voir « Les cubes énigmatiques » plus bas).

Un homme nommé Orvex (voir zone 2) sert les Magiciens rouges en tant que scribe et traducteur mais sa loyauté envers eux est très fragile. Les aventuriers pourraient facilement s'en faire un ami.

Les chasseurs tabaxis

Au crépuscule de leur existence, les vénérables tabaxis quittent parfois leur famille pour s'aventurer dans la jungle afin de mourir comme des chasseurs. Une entité divine connue sous le nom de Seigneur félin mène les plus braves à Omu où ils passent leurs derniers jours à chasser des dinosaures et d'autres bêtes de la jungle.

Trois **chasseurs tabaxis** âgés (voir annexe D) rôdent dans la cité quand les personnages arrivent. Il y a deux mâles, Lanterne sourde et Sac de clous ainsi qu'une femelle, Clochette de cuivre. Ils connaissent très bien la ville mais se préoccupent peu de son histoire et évitent ses sanctuaires. Ils chassent seuls et évitent tout contact avec les explorateurs. Pour les convaincre de les aider, les seules choses que les personnages peuvent leur offrir sont des armes rares ou du matériel de chasse.

Lanterne sourde a un pelage noir grisonnant et son œil gauche souffre de cataracte. Il se prépare à une mort glorieuse en affrontant le grand tyrannosaure connu sous le nom de Roi des Plumes (voir zone 13). Clochette de cuivre a une fourrure rousse tachetée et porte un tissu bleu sur ses épaules décharnées, une couverture qu'elle utilisait pour rassurer ses petits quand ils étaient jeunes. Elle reste très curieuse et conserve un humour plein d'ironie. Sac de clous est devenu fou et il est décrit dans la zone 7.

Les cubes énigmatiques

Pour ouvrir le Tombeau des neuf dieux, les personnages doivent d'abord réunir neuf cubes énigmatiques dans les sanctuaires dissimulés dans la cité. Les Magiciens rouges ont déjà commencé à chercher ces cubes et Ras Nsi fait tout ce qu'il peut pour empêcher les personnages ou les Magiciens rouges de les obtenir tous.

Un cube énigmatique est un cube de pierre de 8 centimètres de côté sur lequel sont gravées des représentations d'un des neuf dieux charlatans. Chacun d'eux pèse environ 250 g. Un sort de *détection de la magie,* ou un effet similaire, révèle une aura d'abjuration enveloppant chaque cube.

Il est impossible de détruire un cube énigmatique. S'ils sont dispersés, enterrés ou emportés à plus d'un kilomètre d'Omu, ils se téléportent là où on les trouve dans leurs sanctuaires respectifs. Si les personnages retournent dans un sanctuaire déjà visité, pour chaque journée écoulée, il y a une probabilité cumulative de 20 % que les kobolds aient réarmé les pièges.

À la recherche des sanctuaires

Quelques indices permettent aux personnages de trouver les sanctuaires, dont un journal que l'on trouve dans un campement (zone 9). Ils peuvent aussi découvrir seuls ces lieux ou en apprendre plus à leur sujet auprès d'Orvex Ocrammas (zone 2).



La course aux cubes énigmatiques

Les personnages doivent explorer les neuf sanctuaires. Les Magiciens rouges mettent la main sur au moins deux cubes énigmatiques et Ras Nsi intervient toujours pour revendiquer le dernier cube. Les choses peuvent se passer différemment si les joueurs trouvent un moyen de contrer les plans de leurs adversaires... en les tuant, par exemple.

Le jour où les personnages récupèrent leur premier cube énigmatique, les Magiciens rouges nettoient un autre sanctuaire de la cité. Tant que ces derniers restent actifs, il y a une probabilité cumulative de 25 % par jour pour qu'ils récupèrent un autre cube dans un autre sanctuaire déterminé aléatoirement. Si les PJ arrivent dans un sanctuaire qui a déjà été visité, ils découvrent une scène de désolation : les pièges ont été déclenchés, les monstres tués et le cube a disparu.

Une fois que cinq cubes ont été récupérés dans leurs sanctuaires, Ras Nsi commence à tendre des embuscades. Quand les aventuriers arrivent au sanctuaire suivant, trois **yuan-tis malisons** de type 1 et six **yuan-tis sang-pur** les attaquent par surprise. Leurs ordres sont de capturer les personnages et de les conduire au fanum du Serpent nocturne pour être interrogés.

Une fois que six cubes énigmatiques ont été récupérés, Ras Nsi vole le dernier et laisse derrière lui une piste facile à remonter jusqu'à l'entrée principale de son temple souterrain (voir zone 20A). Les personnages doivent s'infiltrer dans le temple et soit prendre le cube de force, soit convaincre Ras Nsi de s'en séparer. Pour plus d'informations sur le temple et ses habitants, voir le chapitre 4.

Une alliance précaire

Les personnages peuvent s'allier aux Magiciens rouges pour récupérer le cube volé par les yuan-tis. S'ils peuvent trouver un accord, Zagmira révèle qu'elle a un espion à l'intérieur du temple : un yuan-ti sang-pur du nom de Ishmakhal. Elle ne révèle cependant pas que cet espion est un doppelganger.

Zagmira encourage les personnages humains à infiltrer le temple yuan-ti en se faisant passer pour des sang-pur tandis que leurs camarades non humains peuvent prétendre être leurs esclaves. S'il n'y a aucun personnage humain, la Magicienne rouge veut bien utiliser un de ses emplacements de sort de 5e niveau pour lancer *Invisibilité* sur un maximum de quatre membres du groupe. Si les personnages récupèrent le cube pris par Ras Nsi, les Magiciens rouges se retournent contre eux et tentent de s'emparer des neuf cubes dès que les aventuriers quittent le temple des yuan-tis. Si Artus Cimber est avec le groupe, les Magiciens rouges tentent également de lui voler son *anneau de l'Hiver*.

Si les Magiciens rouges obtiennent les neuf cubes, ils les utilisent pour entrer dans le Tombeau des neuf dieux et, un par un, succombent aux pièges qui s'y trouvent.

L'exploration

La cuvette où se trouve la cité est densément couverte de villas en ruine et de cours envahies par la végétation. Les bâtiments d'Omu sont construits en pierres calcaires. Du lierre à feuilles larges s'est répandu sur la plupart des structures tandis que des fougères et des buissons épineux recouvrent les rues. Des statues représentant les dieux charlatans se dressent à de nombreuses intersections.

Des personnages prudents peuvent se déplacer en ville à la vitesse de 60 mètres toutes les 5 minutes. Même s'ils ne font preuve d'aucune précaution, la végétation rend dangereuse une vitesse de déplacement supérieure à 60 mètres par minute. Si les personnages s'arrêtent pour chercher des trésors, il faut 30 minutes pour explorer chaque bâtiment. À chaque fois qu'ils fouillent une structure en ruine, lancez un jet de pourcentages et consultez la table de l'Intérieur des ruines pour savoir ce qu'elle renferme.

Intérieur des ruines

d100	Contenu des ruines
01-40	-
41-50	Lianes meurtrières
51-55	Sol instable (et effectuez un nouveau jet)
56-65	Brume du singe fou (et effectuez un nouveau jet)
66-70	Nid
71-75	Découverte de plantes rares
76-85	Trésor
86-00	Végépygmées

Brume du singe fou

Une fine brume bleue sans odeur persiste dans ces ruines. Les personnages qui y entrent s'exposent à la fièvre du singe fou (voir « maladies », page 40). Effectuez un nouveau jet sur cette table pour savoir s'il y a autre chose dans ce bâtiment.

Lianes meurtrières

Cette ruine est envahie de plantes grimpantes parmi lesquelles se terrent 1d3 **lianes meurtrières** (voir annexe D).

Nid

Des nuisibles se sont installés dans le bâtiment Lancez 1d6 et consultez la table des Occupants du nid pour déterminer de quelles bestioles il s'agit. Tout personnage blessé par une guêpe géante doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 11 à la fin de la rencontre ou être infecté par la tremblote (voir « maladies », page 40).

Sol instable

Alors que les personnages explorent le bâtiment, choisissez l'un d'eux au hasard afin qu'il effectue un jet de sauvegarde de Dextérité DD 12. En cas d'échec, le sol s'effondre et le personnage fait une chute de 6 mètres jusqu'à l'étage au-dessous et subit les dégâts normaux de sa chute. Effectuez un nouveau jet sur cette table pour savoir s'il y a quelque chose d'intéressant à cet étage.

Occupants du nid

d6	Créatures
1-2	1d6 guêpes géantes
3-4	2d6 stirges
5-6	1d3 nuées de serpents venimeux

Découverte de plantes rares

Les ruines contiennent une ou plusieurs espèces de plantes rares déterminées en lançant 1d6 sur la table de Découverte de plantes. Ces plantes sont décrites dans l'annexe C.

Découverte de plantes

d6	Plante
1	2d6 fruits du singe dansant sur un arbre
2	Buisson de menga avec 1d6 onces de feuilles
3	1d6 racines de ryath
4	4d6 baies de sinda dans un buisson
5	1d6 racines sauvages
6	2d6 zabous qui poussent par terre

Trésor

Les ruines contiennent 1d6 objets d'art omuans (anneaux en jade, poteries peintes, statuettes en bois des dieux charlatans incrustées d'argent, vases en cristal, et ainsi de suite). Chaque objet d'art vaut 25 po.

Végépygmées

1d4 **végépygmées** sont cachés dans les ruines (voir annexe C). Ils n'ont pas envie de se battre et se recroquevillent face à des intrus. Si on les attaque, ils fuient à travers les fissures des murs et tentent de se cacher dans les marais environnants.

Rencontres aléatoires à Omu

Il est probable que les aventuriers fassent au moins une rencontre aléatoire en explorant Omu. Consultez l'annexe B pour plus d'informations au sujet des rencontres aléatoires dans la cité.

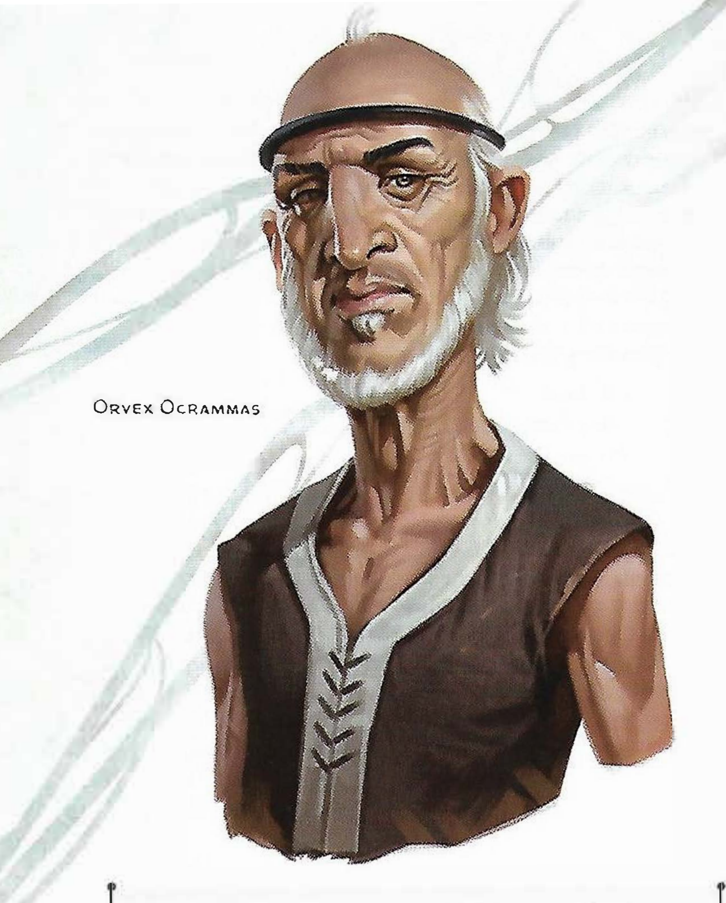
Lieux de la Cité interdite

Les descriptions suivantes correspondent aux zones des cartes 3.1 et 3.2.

1. L'entrée de la cité

> Un poste de garde se dresse près de l'entrée de la cité. On peut distinguer des meurtrières dans ses murs en pierre calcaire et une herse en fer, tordue, est suspendue au-dessus de l'entrée par-delà laquelle vous apercevez une place.

Si les personnages entrent dans le poste de garde, lisez le texte suivant :



Orvex Ocrammas

Une grande partie de l'intérieur n'est plus qu'un tas de gravats. Des plantes grimpantes recouvrent les murs et de hautes herbes poussent entre les dalles. Il reste les traces d'anciens feux de camp. Un des murs est recouvert de graffitis avec certains mots qui sont peints et d'autres gravés.

Les graffitis (écrits en langue commune) fournissent des indices au sujet des épreuves qui attendent les personnages :

« Craignez les crocs de Ras Nsi ! »
« Éric, je me suis lancé dans la recherche des neuf sanctuaires. V. »
« Les cubes énigmatiques sont le clef. »
« Méfiez-vous de la grenouille monstrueuse ! »
« Qui est Unkh ? »
« Que tous se prosternent devant le Roi des plumes ! »
« Les serpents ne sont pas ce qu'ils paraissent être. »
« Kubazan = bravoure. Shagambi = sagesse. Moa = ? »

Les éclaireurs de Ras Nsi

Cinq **yuan-tis malisons** surveillent cette entrée de la ville à partir d'une petite grotte creusée dans la falaise. Une étroite corniche zigzague à flanc de paroi et permet d'accéder à leur cache.

Le groupe est constitué de malisons de type 1, de deux malisons de type 2 et d'un malison de type 3. Ils suivent les personnages dans Omu et les prennent en filature dans ses rues. Leur but est de leur tendre une embuscade et de capturer au moins l'un d'entre eux. S'ils ne sont pas repérés, les yuan-tis lancent leur attaque quand les aventuriers tentent de se reposer pour la première fois.

Trésor

L'arc long du malison de type 3 est décoré de peintures et de gravures représentant un serpent avec de minuscules pierres précieuses pour les yeux. L'arme est un objet d'art d'une valeur de 250 po.

2. L'enceinte fortifiée

De la fumée s'élève d'une enceinte fortifiée. Les portes ont été pulvérisées et les bâtiments ont été noircis par un incendie. Près du centre de l'enceinte, une place est couverte de corps humains carbonisés. Un des cadavres est en train d'être déchiqueté par une meute de chiens sauvages.

Les Magiciens rouges se sont emparés de cette enceinte pour établir leur base d'opération à Omu, mais les yuan-ti les ont attaqués et les ont presque exterminés. Trente corps sont dispersés sur la place, les dépouilles de trois Magiciens rouges, de vingt mercenaires humains et de sept porteurs engagés à Port Nyanzaru. Les yuan-tis ont pillé toutes les provisions qu'ils ont pu trouver et ont volé les armes de leurs adversaires. Six chiens sauvages (utilisez les caractéristiques du **chacal**) se nourrissent du corps d'un des Magiciens rouges. Les chiens ne sont pas une menace si les personnages gardent leurs distances.

Le totem spirituel

Les yuan-tis ont brûlé leurs camarades décédés et ont utilisé leurs ossements pour dresser un totem spirituel. Si les personnages explorent l'enceinte, ils découvrent cette macabre effigie :

Un glaive a été enfoncé dans les restes d'un bûcher. Des crânes de serpents calcinés et des vertèbres inhumaines noircies sont disposés tout autour de l'arme. Sur un mur proche, on a tracé un symbole avec de la cendre : un serpent enroulé en spirale serrant un cercle dans sa gueule.

Réussir un jet d'Intelligence (Religion) DD 15 permet de déterminer que le symbole dessiné sur le mur est celui de Dendar le Serpent nocturne qui dévore le monde.

Orvex Ocrammas

Au cours de l'attaque, une explosion a enseveli un des membres de l'expédition des Magiciens rouges sous une partie effondrée d'un mur. Orvex est en train de mourir de soif et d'épuisement. En explorant l'enceinte, les personnages peuvent l'entendre appeler au secours sous les décombres. S'ils le libèrent, il les supplie de l'accepter parmi eux jusqu'à ce qu'il trouve un abri sûr.

Orvex était employé en tant que scribe et traducteur par les Magiciens rouges. C'est un individu pragmatique, un humain chauve d'une quarantaine d'années qui, comme il le présente, sert les Magiciens rouges parce qu'ils paient bien. Orvex a les caractéristiques d'un espion, à trois exceptions près :

- Orvex est neutre.
- Il lui reste 3 pv et 3 niveaux d'épuisement (voir annexe A du *Player's Handbook* pour les effets de l'épuisement).
- Il parle le commun et le grung.

Si les personnages se lient d'amitié avec Orvex, il peut les aider à faire une trêve avec les Magiciens rouges qui ont survécu. Orvex peut traduire l'ancien omuan et son étude des gravures de la ville lui a permis d'apprendre la légende des neuf dieux charlatans (voir « La légende des neuf dieux », page 92). Il sera heureux de la raconter aux aventuriers quand il sera reposé et complètement soigné.

Malgré les dangers évidents, Orvex est impatient d'explorer le reste de la cité et de percer ses secrets. S'il est

encore avec les personnages quand ils auront récupéré les neuf cubes énigmatiques, il s'empresse de saisir l'occasion de les accompagner dans le Tombeau des neuf dieux.

3. Le sanctuaire de Kubazan

> Un bassin rectangulaire rempli d'eau croupie s'étend devant ce sanctuaire recouvert de plantes grimpantes. Des passerelles de corde qui permettaient autrefois de passer au-dessus de l'étang flottent à sa surface, enchevêtrées avec d'autres débris. Les fragments d'un monolithe renversé forment des pierres de gué permettant d'atteindre le centre du bassin où la statue en pierre d'une grenouille se dresse au-dessus de l'eau.

Le sanctuaire du dieu charlatan Kubazan (représenté sous l'apparence d'un crapaudonte) renferme un des neuf cubes énigmatiques nécessaires pour entrer dans le Tombeau des neuf dieux.

3A. Le bassin du crapaudonte

Ce bassin est profond de 2 mètres et l'eau y est obscurcie par de la boue et des algues. Un personnage qui réussit un test de Sagesse (Perception) DD14, repère les pédoncules oculaires d'un **crapaudonte** (voir annexe D) qui dépassent de la surface. La créature attaque quiconque trouble l'eau ou tente d'atteindre le sanctuaire en s'élançant hors de l'eau pour poursuivre sa proie.

Le monolithe brisé est recouvert d'une mousse glissante et les passerelles s'enfoncent dès que quelqu'un passe dessus. Toute personne qui saute sur les pierres du gué doit réussir un test de Dextérité (Acrobatie) DD 10 pour éviter de tomber dans l'eau.

Clef en pierre. Un personnage qui examine la gueule de la statue de la grenouille remarque une clef en pierre incrustée dans une encoche de la langue. La clef permet d'ouvrir la porte verrouillée dans la zone 3B.

3B. Porte verrouillée

Une inscription en ancien omuan est gravée dans le linteau au-dessus de cette porte verrouillée : « Kubazan nous enseigne à progresser sans crainte et à donner autant que nous prenons. » Un personnage qui comprend cette inscription bénéficie de quelques indications concernant l'épreuve qui l'attend dans la zone 3C.

Pour crocheter la serrure, un personnage équipé d'outils de voleur doit réussir un texte de Dextérité DD 20. Que le test soit réussi ou non, un *glyphe de protection* se déclenche et soumet le personnage aux effets d'un sort de *peur* (jet de sauvegarde DD 15). Le glyphe ne se déclenche pas si la porte est déverrouillée avec la clef en pierre du bassin du crapaudonte (zone 3A).

3C. La salle de la bravoure

> Une volée de marches permet de descendre sur une corniche surplombant une fosse garnie de pieux taillés en pointe. Dans une alcôve sur le mur opposé, on aperçoit un piédestal sur lequel est posé un cube en pierre. Un bas-relief gravé au fond de l'alcôve représente un batracien monstrueux avec des tentacules en train de combattre une grue. À hauteur de la corniche, des poutres en bois sont fixées sur les murs avec un écart de 1,30 mètre entre chacune d'elles. Au-dessus de chaque poutre il y a une sculpture d'une tête de grenouille.

Le bas-relief dans l'alcôve représente Kubazan (un crapaudonte) en train de combattre Papazotl (un éblis). Une inscription en ancien omuan raconte comment Kubazan a obtenu ses tentacules auprès du dieu Ubtao (voir « La légende des neuf dieux », page 92).

La fosse aux pieux. La fosse est profonde de 10 mètres. Une créature qui tombe dedans subit 10 (3d6) points de dégâts contondants à cause de la chute et doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 12. En cas d'échec, la créature s'empale sur 1d4 pieux et subit 1d6 ponts de dégâts perforants supplémentaires par pieu.

Les poutres en bois. Une créature peut longer les bords de la salle en sautant de poutre en poutre. Pour sauter sur une poutre sans tomber, il faut réussir un test de Dextérité (Acrobatie) avec un DD égal à 5 + 1 tous les 30 centimètres de distance entre deux poutres. Quand un poids est exercé sur une poutre puis retiré, elle se rétracte dans le mur et on ne peut donc plus l'utiliser. Les poutres reprennent leur position initiale quand elles se sont toutes rétractées dans le mur.

Le cube énigmatique. Si le cube énigmatique de Kubazan est retiré du piédestal, la porte de la zone 3B se ferme et se verrouille. Les tests pour crocheter la serrure de l'intérieur du sanctuaire s'effectuent avec un désavantage. Au même moment, les sculptures des têtes de grenouille sur les murs ouvrent leur gueule pour cracher assez de gaz toxique pour remplir le sanctuaire avant de les refermer. Placer un objet d'un poids équivalent au cube sur le piédestal (250 g) évite que la porte ne se verrouille et que le gaz ne soit libéré.

Le gaz emplit le sanctuaire en 1 minute puis se dissipe. Toute créature qui commence son tour dans le sanctuaire alors qu'il est plein de gaz doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 12 ou subir 10 (3d6) points de dégâts de poison. Les créatures sont affectées même si elles retiennent leur respiration ou n'ont pas besoin de respirer.

4. Le sanctuaire de Shagambi

> Un sanctuaire en ruine se dresse au centre de cette enceinte fortifiée. L'entrée est encadrée de deux grands monolithes décorés d'images d'un jaguar avec six serpents jaillissant de ses épaules. Un peu plus loin, l'entrée du sanctuaire est fermée par une porte en pierre.

Le sanctuaire du dieu charlatan Shagambi (représenté sous l'apparence d'un kamadan) renferme un des neuf cubes énigmatiques nécessaires pour entrer dans le Tombeau des neuf dieux.

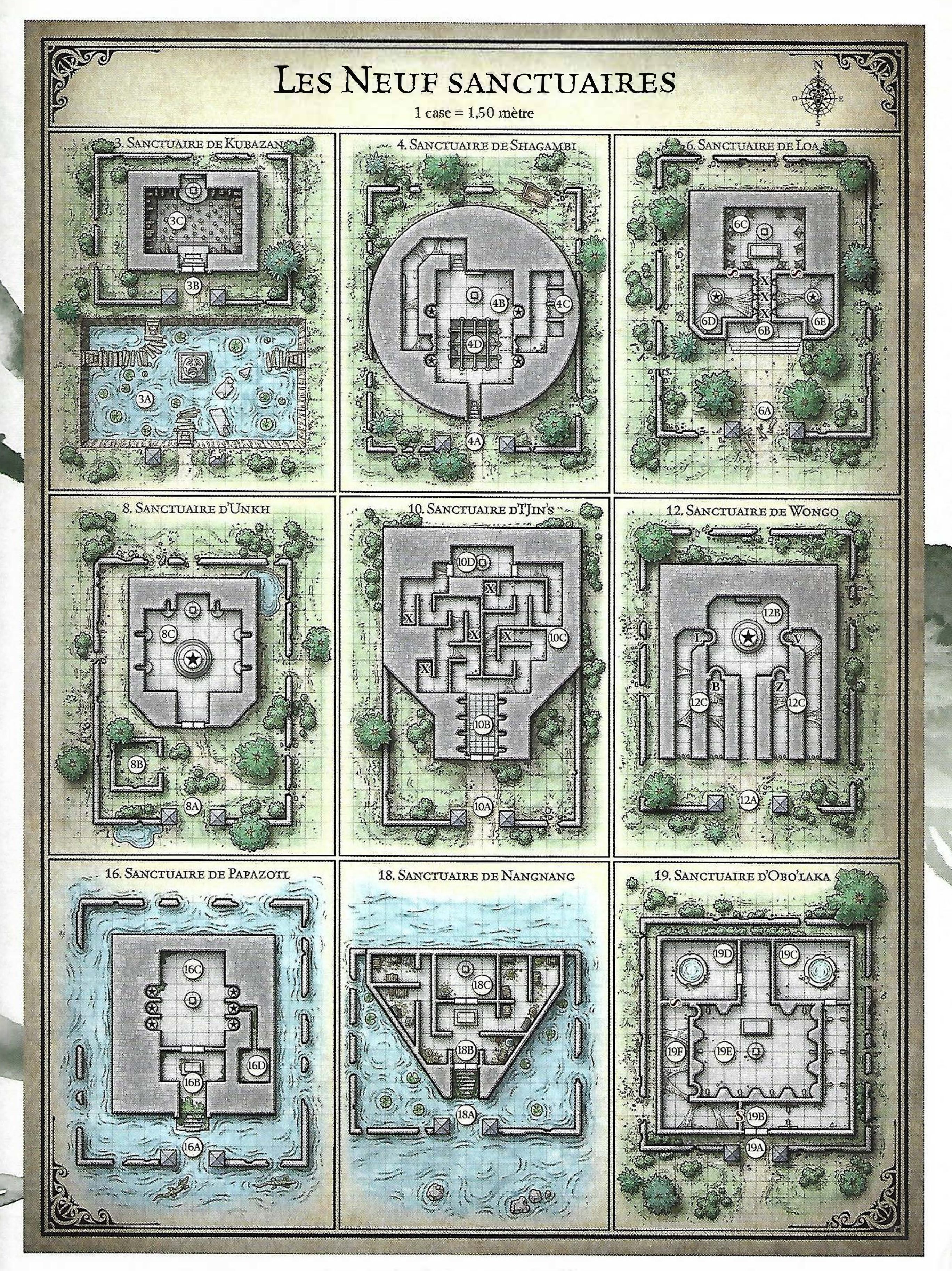
Un couple de **kamadans** (voir annexe D) a établi sa tanière dans un chariot à l'arrière du sanctuaire. Si les kamadans entendent des intrus approcher de l'édifice, ils tentent de leur tendre une embuscade. Les créatures combattent avec férocité pour protéger leurs trois petits. Ces derniers ne combattent pas ; ils ressemblent à des bébés léopards et auront une taille adulte en un an. Les serpents ne pousseront pas sur leurs épaules avant 6 mois supplémentaires. Les personnages peuvent essayer de les capturer et passer des mois à tenter de les dresser, mais les kamadans se retournent contre leurs maîtres dès qu'ils sont adultes au bout d'un an.

4A. L'entrée du sanctuaire

L'entrée est encadrée de deux monolithes de pierre de 5 mètres de haut et recouverts de lierre. Les personnages qui examinent les gravures découvrent une inscription en


Omu
La Cité Interdite
N
O
E
S
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
20A
20B
15
0 30 75 150 300
mètres

Carte 3.1 : Omu



Carte 3.2 : Les Neufs sanctuaires d'Omu

ancien omuan : « Shagambi nous enseigne de combattre le mal avec honneur ». Des bas-reliefs sur les monolithes montrent Shagambi superviser des guerriers chultais alors qu'ils s'entraînent avec des lances et des épées.

La porte du sanctuaire n'est pas verrouillée mais elle est très lourde. Avec un poids d'environ 300 kilos, il faut qu'un ou plusieurs personnages aient une Force combinée d'au moins 20 pour l'ouvrir.

4B. La galerie de l'arène

Quand un ou plusieurs personnages entrent dans le sanctuaire, lisez le texte suivant :

> Une volée de marches permet de descendre dans une salle couverte de mousse, avec une hauteur de plafond de 5 mètres. Quatre statues de guerriers omuans sont disposées dans des alcôves de chaque côté, surplombant une fosse de gladiateurs fermée par une grille constituée d'épaisses barres de fer. Chaque statue semble avoir été taillée comme si elle tenait une lance mais aucune n'est visible. À l'autre bout de la pièce, il y a un piédestal sans rien dessus. Derrière, un bas-relief sur le mur représente un jaguar monstrueux, avec six serpents jaillissant de ses épaules, qui combat avec une lance un humanoïde trapu évoquant une grenouille. À gauche du bas-relief, dans un étroit tunnel, un escalier descend.

On ne peut déplacer les statues des alcôves et on ne peut ni les endommager, ni les affecter avec des sorts. Le tunnel dans le mur nord mène à la fosse des gladiateurs (zone 4D) et aux cellules un peu plus loin (zone 4C).

Le bas-relief représente Shagambi (un kamadan) en train de combattre Nangnang (un grung). Juste en dessous, une inscription en ancien omuan raconte comment Nangnang a volé la lance de Shagambi (voir « La légende des neuf dieux », page 92). En réussissant un test de Sagesse (Perception) DD 15, un personnage peut remarquer de minuscules trous dans le bas-relief. Boucher les trous avec du tissu ou de la cire empêche le gaz toxique de se diffuser si on manipule le piédestal (voir ci-dessous).

Le piédestal. Le piédestal est un cylindre de pierre de 1,3 mètre de haut qui ne peut être ni endommagé, ni affecté par des sorts. Si on l'observe attentivement, on remarque une petite trappe en pierre à son sommet. Tenter de forcer la petite trappe déclenche la diffusion d'un gaz par les trous du bas-relief. Ce gaz affecte un volume égal à un cube de 5 mètres de côté directement face au bas-relief. Les créatures dans la zone affectée doivent effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 12. Si ce jet échoue, elles subissent 14 (4d6) points de dégâts de poison et la moitié si le test est réussi. Les créatures sont affectées même si elles retiennent leur respiration ou n'ont pas besoin de respirer. Le gaz ne stagne pas et se disperse aussitôt.

Le cube énigmatique. Pour obtenir le cube énigmatique de Shagambi, les personnages doivent récupérer les quatre lances de bronze détenues par les monstres de la zone 4C et les replacer dans les mains des quatre statues de gladiateur. Ce n'est qu'en triomphant des monstres dans la fosse des gladiateurs que l'on peut obtenir ces lances. Quand les quatre armes sont remises à leur place, lisez le texte suivant :

> Le piédestal commence à tourner sur lui-même et un cube en pierre décoré de gravures apparaît par la trappe en pierre à son sommet.

Une fois qu'il est complètement sorti du piédestal, le cube énigmatique de Shagambi peut être récupéré sans danger.

4C. Les cellules des gladiateurs

Ce couloir donne accès à quatre cellules étroites fermées par des herses de fer. Les herses sont verrouillées et elles ne peuvent être soulevées qu'en utilisant un sort de *déblocage* ou en se plaçant sur la plaque de pression dans la zone 4D. Chaque cellule renferme un gladiateur chultais constitué d'argile peinte. Chacun d'eux est une sorte de golem équipé d'une lance en bronze et d'un bouclier en bois. Ils ont les caractéristiques d'un **gladiateur** avec les modifications suivantes :

- Un gladiateur d'argile est une créature artificielle sans alignement avec une classe d'armure de 17 (naturelle, bouclier).
- Il a une vitesse d'escalade de 10 mètres et peut escalader des surfaces difficiles, ce qui inclut les plafonds, sans avoir besoin d'effectuer un test de caractéristique.
- Il est immunisé contre les dégâts dus aux poisons ainsi qu'aux états charmé, terrorisé et empoisonné. Il n'a pas besoin de manger, de boire, de dormir ou de respirer.
- Il ne parle pas.
- Il ne peut pas effectuer d'attaques à distance et il ne peut pas être désarmé.

Un gladiateur d'argile combat s'il est attaqué ou quand il est appelé à la fosse des gladiateurs (zone 4D). S'il est réduit à 0 point de vie hors de la fosse des gladiateurs, il disparaît avec ses possessions, réapparaît dans sa cellule, en pleine santé, avec son bouclier et sa lance et retourne dans la fosse s'il le peut. S'il est vaincu dans la fosse des gladiateurs, il laisse sa lance derrière lui avant de se reformer dans sa cellule. On peut alors ramener la lance dans la zone 4B. Si on sort la lance du sanctuaire, elle disparaît et réapparaît dans une des mains du gladiateur.

Les gladiateurs peuvent se déplacer où ils veulent dans le sanctuaire mais ils ne peuvent le quitter. Quand il n'y a aucune autre créature dans l'édifice, les gladiateurs retournent dans leurs cellules et les herses se verrouillent derrière eux.

4D. La fosse des gladiateurs

C'est une fosse de 6 mètres de profondeur et les barres qui la ferment sont espacées de 60 centimètres. Une créature de taille Moyenne ou de Petite taille peut aisément se faufiler entre ces barres, mais les parois de la fosse sont trop lisses pour qu'on puisse les escalader sans l'aide de matériel d'escalade ou de magie.

Deux arches de deux mètres de haut se font face au fond de la fosse, dont le sol est une grande plaque de pression. Si la plaque supporte un poids d'au moins 25 kilos, les herses de la zone 4C se soulèvent avec un claquement bruyant. Puis les gladiateurs d'argile quittent leurs cellules et se rendent dans la fosse.

5. La Grande crevasse

> Des ruines délabrées s'accrochent aux abords d'une crevasse plongeant dans un lac de lave bouillonnante.

Une créature qui tombe du sommet de la falaise dans le lac de lave subit 70 (20d6) points de dégâts contondants à cause de la chute et 55 (10d10) points de dégâts de feu à cause de la lave. Une créature qui commence son tour dans la lave subit une nouvelle fois les dégâts de feu.

Le sacrifice du feu

La première fois que les personnages arrivent ici, ils rencontrent une petite tribu de végépygmées qui se prépare à sacrifier un **grung** (voir annexe D) dans la crevasse. Le grung, Imbok, est attaché avec des lianes et ne peut pas bouger. Alors qu'il se débat, les végépygmées l'entourent et exécutent une étrange danse rituelle. À moins que les PJ n'interviennent, les créatures le font rouler pour le pousser dans la crevasse. Puis, en proie à un accès de dévotion, deux des végépygmées sautent après lui.

La tribu est constituée d'un **chef végépygmée**, de huit **végépygmées** et d'un **épineux**, l'animal de compagnie du chef. Vous trouverez les caractéristiques de ces créatures dans l'annexe D. Leur prisonnier grung est le cent quatre-vingtième bien-aimé fils du chef grung Yorb. Si les personnages le libèrent, il se prosterne à leurs pieds. Il ne parle pas le commun mais promet de couvrir d'or ses bienfaiteurs s'ils l'escortent jusqu'au sanctuaire de son père (zone 18). Il ne peut pas tenir cette promesse mais il n'a rien d'autre à offrir à ses sauveurs.

6. Le sanctuaire de Moa

Le sanctuaire est perché au sommet d'un piton rocheux qui domine la Grande crevasse (zone 5).

> Un piton rocheux s'élève de 60 mètres au-dessus de la lave. Au sommet, on aperçoit des ruines envahies par la végétation.

À son point le plus étroit, le gouffre qui sépare le sanctuaire du reste de la ville est large de 18 mètres. Des personnages avec des cordes et des grappins peuvent tendre une ligne au-dessus du gouffre.

Le sanctuaire du dieu charlatan Moa (représenté sous l'apparence d'un jacouli) renferme un des neuf cubes énigmatiques nécessaires pour entrer dans le Tombeau des neuf dieux.

6A. L'entrée du sanctuaire

> Des palmiers poussent devant ce bâtiment trapu et des marches usées permettent de monter jusqu'à une arche qui en constitue l'entrée. Cette dernière est encadrée de bas-reliefs représentant des serpents enroulés sur eux-mêmes.

Quatre **jacoulis** (voir annexe D) sont tapis dans la cour intérieure. Enroulés autour des troncs d'arbre, ils utilisent leur camouflage pour ne pas être vus. Si les personnages entrent dans la cour, ils attaquent.

6B. Le passage piégé

> Les murs de ce couloir jonché de débris sont couverts de gravures de serpents et percés de meurtrières espacées de 1,50 mètre. Des toiles d'araignées pendent du plafond comme des draps et obstruent les meurtrières. Au-dessus de l'entrée, un message est gravé en lettres cunéiformes sur une plaque de pierre.

Le message sur la plaque est rédigé en ancien omuan et signifie : « Moa nous enseigne que la vérité cache des secrets. » Les explorateurs doivent tenir compte de ce message pour trouver le cube énigmatique du sanctuaire.

Les meurtrières sont larges de 15 centimètres, hautes de 60 centimètres et profondes de 30 centimètres. Un personnage qui regarde à travers une meurtrière après l'avoir débarrassée des toiles d'araignées peut voir la salle qui se trouve de l'autre côté (zone 6D) s'il a une source de lumière ou s'il peut voir dans le noir.

Les fosses. Trois fosses camouflées sont situées dans le couloir aux endroits marqués d'un X sur le plan du sanctuaire. Leurs trappes restent verrouillées tant que le cube énigmatique n'est pas retiré du piédestal dans la zone 6C. Si c'est le cas, une créature qui marche sur une des trappes en provoque l'ouverture et tombe, à moins de réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 15. Chaque fosse est profonde de 3 mètres et le fond est recouvert de limon vert (voir chapitre 5 dans le *Dungeon's Master Guide*).

Un personnage qui inspecte le sol du couloir pour trouver des pièges réussit à trouver une fosse en réussissant un test de Sagesse (Perception) DD 15. Le système d'ouverture est très astucieusement conçu et on ne peut le bloquer qu'en ayant recours à la magie avec un sort du type *verrou magique*.

6C. La salle de la tromperie

> Au milieu de cette salle, un cube en pierre est posé sur un piédestal également en pierre. Les statues de douze guerriers tribaux sont alignées le long des murs et tous braquent leurs arcs en direction du piédestal. Le sol devant le piédestal est une mosaïque représentant un monstrueux serpent enroulé autour d'un singe furieux. De la mousse masque les détails.

La mosaïque représente Moa (un jacouli) affrontant Wongo (un monstre de su). Si les personnages dégagent la mousse, ils découvrent le message suivant rédigé en ancien omuan : « La mort récompense un voleur dupé. La vérité vient de la bouche du serpent. » Une autre inscription au sol fait tout le tour de la salle et raconte comment Moa a dit la vérité à Ubtao et a trahi la confiance de Wongo (voir « La légende des neuf dieux », page 92).

Le cube énigmatique sur le piédestal est une illusion même s'il paraît réel et qu'on peut même le toucher. Un sort de *détection de la magie* ou un effet similaire révèle une aura de magie d'illusion autour du cube. Si on le sort du sanctuaire, il se transforme en fumée verte et disparaît. Si une créature retire le cube énigmatique du piédestal ou tente d'endommager une des statues, les archers s'animent et tirent sur toutes les créatures présentes dans la salle. Les archers peuvent détecter la présence d'une créature même si elle est invisible. Avant d'ouvrir le feu, des flèches apparaissent par magie, encochées dans leurs arcs. Les statues restent animées pendant 1 heure après quoi elles s'immobilisent.

Les douze archers agissent à l'initiative 20. À son tour, une statue tire une flèche (+6 pour toucher). Une créature touchée par une flèche subit 5 (1d8+1) points de dégâts perforants. Chaque statue est un objet de taille moyenne avec une CA de 17 ; 30 points de vie ; immunisé contre les dégâts contondants, perforants et tranchants des attaques non magiques ; immunisé contre le poison et les dégâts psychiques.

Portes secrètes. Les personnages qui inspectent les murs pour trouver des portes secrètes en trouvent une de chaque côté du tunnel d'entrée en réussissant un test de Sagesse (Perception) DD 12.



6D. La porte secrète ouest

> La statue d'un serpent lové domine cette salle remplie de toiles d'araignées. La tête manquante de la statue gît, brisée, sur le sol près d'un cube en pierre.

Sans sa tête, la statue est haute de 2 mètres. Le cube de pierre qui se trouve par terre près des débris de la tête est un faux et il se transforme en fumée verte avant de disparaître quand on le sort du sanctuaire. L'apporter dans la zone 6C active les statues qui s'y trouvent.

6E. La porte secrète est

> La grande statue d'un serpent lové domine cette salle remplie de toiles d'araignées. Il tient dans sa gueule un cube de pierre.

La statue est haute de 2,40 mètres et elle est inoffensive.

Cube énigmatique. C'est le cube énigmatique de Moa. On peut le retirer de la gueule du serpent et le faire sortir du sanctuaire en toute sécurité.

7. L'arbre abattu

> Un arbre abattu permet de traverser la rivière. Son tronc est plus large qu'un homme et il a une taille de presque 30 mètres. Il y a des bâtiments en ruine sur les deux rives.

Un chasseur tabaxi très âgé, nommé Sac de clous, attaque les personnages par surprise s'ils tentent de traverser la rivière ici.

Le tronc abattu est assez large pour que deux créatures de taille Moyenne s'y croisent en toute sécurité. Sous l'arbre, le fort courant charrie l'eau vers la chute 60 mètres en aval. Une créature qui tombe dans l'eau et essaie de nager pour traverser la rivière doit réussir un test de Force (Athlétisme) DD 14 afin d'atteindre une des deux rives. Si le test échoue, elle est entraînée vers la cascade à une vitesse de 15 mètres par round.

Sac de clous

Sac de clous veut mourir comme un chasseur. Il est devenu sénile et désormais il considère toutes les créatures comme ses proies.

Quand les personnages arrivent, le tabaxi est caché dans les ruines d'un bâtiment sur la rive est de la rivière, à 45 mètres de l'arbre abattu. Pour le repérer, un personnage doit réussir un test de Sagesse (Perception) DD 22. Quand un personnage traverse le pont improvisé, Sac de clous ouvre le feu. Après chaque tir, il saute de toit en toit pour changer de place et tente de se cacher.

Sac de clous est un **assassin** tabaxi avec les modifications suivantes :

- Sac de clous est chaotique neutre.
- Il a une vitesse d'escalade de 6 mètres et le trait Agilité féline (voir ci-dessous).
- Il a le pouvoir de vision dans le noir jusqu'à 18 mètres.
- Il parle le commun, le nain et l'argot des voleurs.
- Avec une action, il peut effectuer une attaque de mêlée avec ses griffes (+3 pour toucher) qui inflige 1d4 points de dégâts tranchants s'il touche.
- Il est équipé d'un arc long au lieu d'une arbalète (portée 45/180 mètres)

Agilité féline. Quand le tabaxi se déplace lors de son tour de combat, il peut doubler sa vitesse jusqu'à la fin du tour. Une fois qu'il a utilisé ce pouvoir, il ne peut plus le faire tant qu'il n'a pas passé un tour à se déplacer de 0 mètre.

Si Sac de clous se retrouve avec moins de la moitié de ses points de vie maximum, il se rend à ses ennemis, les conduit à sa tanière (la cave d'un bâtiment en ruines) et leur offre du ragoût en signe d'amitié. En faisant la distribution des bols de ragoût, il explique qu'il est venu à Omu pour trouver un trésor fabuleux appelé le Nombril de la lune (voir chapitre 5). Il espérait utiliser les pouvoirs qu'on lui prête pour retrouver son fils disparu mais cela fait longtemps qu'il a renoncé à cet espoir. En réussissant un test de Sagesse (Perspicacité) DD 15, on peut comprendre que le tabaxi n'a pas l'intention de laisser les personnages quitter son domaine en vie. Il a empoisonné le ragoût avec des larmes de minuit (voir « Poisons » dans le chapitre 8 du *Dungeon's Master's Guide*).

Trésor

Les personnages qui fouillent la tanière du chasseur tabaxi découvrent cinq doses de larmes de minuit dans une gourde et suffisamment d'équipements pour constituer un paquetage d'explorateur.

8. Le sanctuaire d'Unkh

> Des gravures tourbillonnantes décorent deux obélisques à l'entrée de cette structure. À l'ombre de grands palmiers s'étend une cour envahie par la végétation. Des portes de pierre scellent l'accès à un sanctuaire sans fenêtre, avec un petit bâtiment en ruine se dressant juste à côté.

Le sanctuaire du dieu charlatan Unkh (représenté sous l'apparence d'un escargot écraseur) renferme un des neuf cubes énigmatiques nécessaires pour entrer dans le Tombeau des neuf dieux.

8A. L'entrée du sanctuaire

Au-dessus de la porte est gravée une inscription en ancien omuan : « Unkh vous encourage à réfléchir à toutes vos options avant d'agir. » Les prêtres d'Unkh étaient contemplatifs et très facilement indécis. Leur message est un indice pour résoudre l'énigme du sanctuaire. Les portes du sanctuaire ne sont pas verrouillées mais elles sont très lourdes. Avec un poids d'environ 300 kilos, il faut qu'un ou plusieurs personnages aient une Force combinée d'au moins 20 pour en ouvrir une.

8B. L'atelier en ruines

> Le toit de cet atelier s'est effondré il y a très longtemps et les vestiges sont désormais recouverts d'une épaisse végétation. À travers les plantes, vous apercevez des centaines de clefs en fer suspendues à des crochets sur le mur. Certaines sont tordues ou cassées tandis que d'autres sont tellement rouillées qu'elles sont inutilisables. Quelques-unes semblent encore pouvoir servir.

Une des clefs déverrouille le piédestal de la zone 8C. Si les PJ savent quelle clef chercher, ils la trouvent en quelques minutes.

8C. La salle de la contemplation

> La statue d'un escargot géant se dresse devant vous. Au lieu d'antennes, il est doté de cinq pseudopodes terminés par une masse rocailleuse. Le long des murs, six clefs en fer sont posées dans des petites niches au-dessus de petits socles. Derrière la statue, dans une large alcôve, il y a un piédestal gravé avec un trou de serrure à la base.

La statue est haute de 3 mètres et représente le dieu charlatan Unkh sous la forme d'un escargot écraseur. Trois **blêmes** (chultais morts-vivants) sont cachés derrière. Chaque blême porte le symbole de Ras Nsi, un petit triangle bleu, tatoué sur le front. Les blêmes jaillissent de derrière la statue dès que les personnages entrent dans la pièce.

Aucune des clefs de cette salle ne déverrouille le piédestal. Cependant, elles ont toutes à peu près la même taille. Si un personnage prend les six clefs et les superpose, il peut constater que leurs dents forment un schéma particulier. En fouillant l'atelier en ruine (zone 8B), on peut trouver une seule clef qui correspond à ce schéma. Cette clef déverrouille le piédestal.

Le cube énigmatique. Le cube d'Unkh est dissimulé dans le piédestal. Si un personnage insère la bonne clef dans la serrure et qu'il fait d'un quart de tour dans le sens horaire, le cube émerge d'un panneau dissimulé.

> Le piédestal tourne sur lui-même. Au fur et à mesure de sa rotation, un cube de pierre décoré sort d'un panneau dissimulé à son sommet.

On peut maintenant prendre en toute sécurité le cube énigmatique.

En utilisant des outils de voleur, un personnage peut crocheter la serrure du piédestal en réussissant un test de Dextérité DD 25. S'il rate son test d'au moins 5 points, il déclenche le piège accidentellement.

Piège. Si un personnage insert la mauvaise clef dans la serrure à la base du piédestal ou échoue en essayant de la crocheter, la coquille de la statue de l'escargot écraseur émet des rayons d'une lumière aveuglante dans toutes les directions. Quand cela se produit, chaque créature présente dans le sanctuaire doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 18 ou être touchée par un rayon et subir 33 (6d10) points de dégâts radiants. La statue ne peut émettre de rayons si elle est totalement ou partiellement englobée dans un *champ antimagie*.

9. Le campement des aventuriers

> Parmi les ruines se trouve un campement abandonné. Des sacs à dos déchirés et des équipements pourris jonchent le sol autour de trois tentes moisies. Au centre du campement, un bout de tissu jaune est accroché à un mât en bois grossièrement réalisé.

Ce camp a été établi par la compagnie de la Bannière jaune, un groupe d'explorateurs qui est arrivé à Omu il y a six mois. Ces explorateurs sont désormais tous morts. Pour plus de détails, reportez-vous au chapitre 5.

Des personnages qui fouillent les lieux peuvent découvrir un parchemin moisi dans la doublure d'une tente ; donnez aux joueurs une copie du document 13 (voir annexe E). Le chef de la compagnie, le seigneur Brixton, a laissé cette lettre pour un camarade disparu. Le reste du campement a été pillé.

Le développement

Si les personnages restent au campement pendant au moins une heure, un Magicien rouge déterminé aléatoirement (voir « Les Magiciens rouges de Thay » page 93) tombe sur eux. Il est accompagné de deux mercenaires et il recherche les sanctuaires omuans. Un affrontement est inévitable à moins que les aventuriers ne soient parvenus à un accord avec Zagmira. Dans ce cas, le Magicien rouge propose d'unir leurs forces.

10. Le sanctuaire d'I'jin

> Des monolithes fissurés encadrent l'entrée de ces ruines. Des fougères poussent dans la cour entre des dalles brisées. Deux portes en pierre permettent d'entrer dans un grand bâtiment au toit plat.

Le sanctuaire du dieu charlatan I'jin (représenté sous l'apparence d'un almiraj) renferme un des neuf cubes énigmatiques nécessaires pour entrer dans le Tombeau des neuf dieux.

10A. L'entrée du sanctuaire

Un **almiraj** inoffensif (voir annexe D) vit dans un terrier sous la cour et sort de son trou dès qu'il perçoit la présence d'intrus. Quand un personnage approche des portes, lire le texte suivant :

Les portes du sanctuaire sont décorées de sculptures en relief qui représentent un lapin à corne chargeant un petit ours sauvage doté de griffes tranchantes. Un message en lettres cunéiformes est gravé au-dessus des portes.

Le message est écrit en ancien omuan et signifie : « I'jin nous enseigne de toujours choisir le chemin qu'on s'attend le moins à emprunter. » I'jin apprenait à ses fidèles à vivre une existence imprévisible, à toujours changer de voie et à ne jamais respecter un plan. Les personnages feraient bien de se souvenir de ce message quand ils seront l'intérieur du sanctuaire.

De plus petites inscriptions cachées sous les sculptures racontent comment I'jin (un almiraj) a déclenché la colère d'Obo'laka (un zorbo) en gâtant un ragoût préparé pour le dieu Ubtao. Pour plus d'informations, voir « La légende des neuf dieux », page 92.

10B. L'énigme des dalles

Un couloir large de 3 mètres s'enfonce dans les ténèbres. Le sol est décoré de dalles gravées qui représentent différentes créatures.

Donnez aux joueurs une copie du document 14 de l'annexe E.

Une partie du couloir est couverte de trente-deux dalles sur une longueur de 6 mètres et une largeur de 3 mètres. Chaque dalle fait 75 centimètres de côté et elles sont disposées en huit rangées de quatre dalles. Les créatures représentées sont des almirajs (voir annexe D), des libellules, des aigles, des girafes, des singes, des tigres, des phacochères et des zèbres.

Fléchettes empoisonnées. Pour traverser le couloir en toute sécurité, un personnage doit éviter de marcher deux fois sur la même gravure de créature. Si on applique une pression de plus de 10 kilos sur la mauvaise dalle, quatre fléchettes empoisonnées sont projetées par les trous dans les murs. Chaque fléchette effectue une attaque à distance (+5 pour toucher) contre une cible aléatoire située à moins de 3 mètres de la dalle actionnée. Une même cible peut être attaquée par plusieurs fléchettes. Une créature touchée par une fléchette subit 2 (1d4) points de dégâts perforants et doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 15. Si ce jet échoue, la victime subit 7 (2d6) points de dégâts de poison et la moitié si le jet réussit. On peut repérer les trous dans les murs en réussissant un test de Sagesse (Perception) DD 13. Boucher les trous avec du tissu ou de la cire empêche la projection des fléchettes.

Les personnages peuvent éviter ce piège en volant ou en se téléportant de l'autre côté du couloir ou en utilisant un sort de *pattes d'araignée* pour se déplacer sur les murs ou au plafond. Les murs sont trop lisses pour pouvoir être escaladés par un autre moyen.

Les dalles de l'almiraj. Un sort de *détection de la magie* révèle une aura de magie d'abjuration imprégnant chaque dalle représentant un almiraj. Une créature qui marche sur une de ces dalles gagne temporairement 2d10 points de vie. Une fois qu'une dalle a accordé cet avantage, elle perd sa magie jusqu'à l'aube suivante. Lancer un sort de *dissipation de la magie* sur une dalle a le même effet.

10C. Le labyrinthe

Il y a de nombreux pièges dans ce labyrinthe poussiéreux. Des plaques de pression dissimulées par terre sont situées aux endroits marqués d'un X sur la carte du sanctuaire. Si on applique une pression de plus de 10 kilos sur une de ces plaques, une hache aiguisée se balance en sortant d'un compartiment secret au plafond. La lame effectue une attaque de corps à corps (+6 pour toucher) contre la créature située sur la plaque de pression. Si cette dernière est touchée, elle subit 8 (1d8+4) points de dégâts tranchants. Un personnage qui recherche des pièges remarque une plaque de pression et un mécanisme au plafond en réussissant un test de Sagesse (Perception) DD 16. Bloquer une plaque avec une pointe de fer ou un autre objet empêche le piège de se déclencher. En utilisant des outils de voleur, un personnage peut démonter une hache en réussissant un test de Dextérité DD 15. Si le test échoue d'au moins 5 points, le piège se déclenche et effectue une attaque contre ce personnage qui subit un désavantage.

10D. Le cube énigmatique

Les portes de cette salle ne sont ni verrouillées, ni piégées.

Une colonne de lumière tombe d'un petit trou carré au plafond et illumine un piédestal sur lequel est posé un cube de pierre ornée.

Il s'agit du cube énigmatique d'I'jin. Il n'est pas piégé et on peut le prendre en toute sécurité.

11. Le chariot du chwinga

Vous apercevez dans la rue devant vous un chariot renversé. Alentour, le sol est jonché de pétales de fleurs pourris et des abeilles ont établi leur nid dans ses roues brisées. Une guirlande de fleurs de la jungle récemment cueillies est accrochée à la barre d'attelage du chariot.

Un **chwinga** (voir annexe D) habite dans ce chariot. Les végépygmées qui vivent dans le coin en ont peur et lui apportent des fleurs comme offrande pour apaiser son courroux. En vérité, ce chwinga est inoffensif.

Le chwinga utilise sa magie pour se cacher dans un disque de pierre moussue sous le chariot (voir « Le décret de la reine », ci-dessous). Les personnages qui approchent du chariot remarquent que cet endroit est anormalement verdoyant et plein de vie. S'ils laissent une offrande, le chwinga se présente timidement. Dans le cas contraire, la curiosité naturelle de la créature la force à suivre les aventuriers et à les espionner.

L'apparition du chwinga est précédée d'une forte odeur de miel et il est toujours suivi d'abeilles inoffensives. Il est fasciné par les cheveux et les longs poils des humanoïdes et il est très probable qu'il soit captivé par la barbe d'un nain ou par un individu ayant de longs cheveux bouclés. Tant que le chwinga accompagne le groupe, tous les végépygmées qu'ils rencontrent fuient dès qu'ils remarquent la présence de la créature. L'affinité du chwinga avec la nature l'empêche de suivre les personnages dans les sanctuaires ou dans les donjons.

Le Décret de la reine

Si les personnages regardent sous le chariot, lisez le texte suivant :

Sous le chariot, un disque de pierre recouvert de mousse est à moitié enfoncé dans la boue. Sa surface est couverte d'inscriptions gravées en cercles concentriques, certaines dans un alphabet cunéiforme et d'autres dans alphabet commun.

La tablette est une proclamation d'une reine omuane adressée à ses rivaux de Mezro. Puisque les mezroniens ne savent pas déchiffrer l'écriture des omuans, le message est rédigé à la fois en commun et en ancien omuan. Il signifie : « La Reine Napaka proclame que le peuple libre d'Omu ne craint rien. De nouvelles braves divinités nous protègent comme l'avait fait Ubtao en son temps. Omu s'imposera de nouveau et Napaka revendiquera ce qui est sien par droit de conquête. »

En utilisant la tablette, les personnages peuvent traduire n'importe quel message rédigé en ancien omuan. La tablette à un diamètre de 1 mètre et pèse 100 kilos, mais des aventuriers qui ont de l'encre et un parchemin peuvent recopier les inscriptions. Si les personnages décident de prendre la tablette, ils emportent le chwinga avec eux.

12. Le sanctuaire de Wongo

> Des gravures de singes suspendus par la queue décorent deux obélisques fissurés qui se dressent devant un sanctuaire entouré de murs effondrés. Après les obélisques, on aperçoit une cour couverte de prêles et des arums. À la base des ruines, cinq arches s'ouvrent sur les ténèbres. Au-dessus de l'arche centrale, il y a une plaque avec une inscription en lettres cunéiformes.

Le sanctuaire du dieu charlatan Wongo (représenté sous l'apparence d'un monstre de su) renferme un des neuf cubes énigmatiques nécessaires pour entrer dans le Tombeau des neuf dieux. L'inscription au-dessus de l'arche centrale est rédigée en ancien omuan et signifie : « Mieux vaut être l'ami de Wongo que son ennemi. »

Herses. Les herses sont relevées dans les linteaux de quatre des cinq couloirs d'entrée. Quand un personnage récupère le cube énigmatique dans la zone 12B, les herses se referment et scellent les couloirs. Chacune d'elles pèse 300 kilos et pour les soulever il faut qu'un ou plusieurs personnages aient une Force combinée d'au moins 20. On peut éviter qu'une herse ne se referme en la bloquant avec au moins deux pointes de fer.

12A. Les obélisques fissurés

Les créatures qui passent entre ces deux obélisques entendent dans leur tête une cacophonie de cris de singes. Dès qu'on s'éloigne de l'arche, les cris s'estompent. Ils sont ennuyeux mais inoffensifs. Les obélisques ne sont pas magiques et cet effet ne peut être annulé.

12B. L'épreuve de l'amitié

> Au milieu de cette salle dont le plafond est à 6 mètres de haut, sur une estrade en pierre, se dresse la statue de 3 mètres de haut d'un singe à l'apparence maléfique se tenant sur sa queue. Les quatre membres du singe sont écartés et ses deux mains et ses deux pieds sont tendus en forme de coupes. Sur le mur derrière, un bas-relief représente une créature semblable à un singe affrontant un serpent géant. Au-dessus et au-dessous de ce bas-relief sont gravées des inscriptions en lettres cunéiformes. Quatre masques en pierre peinte saillent des murs ; ils représentent les têtes d'un lion, d'un zèbre, d'un sanglier et d'un vautour.

Le bas-relief du mur représente le dieu charlatan Wongo (un monstre de su) en train d'affronter son pire ennemi, Moa (un jacouli). L'inscription en ancien omuan explique comment Moa a dénoncé Wongo au dieu Ubtao (voir « La légende des neuf dieux », page 92).

La statue et le cube énigmatique. Un sort de *détection de la magie* ou un effet similaire révèle une aura d'abjuration imprégnant la statue que l'on peut facilement escalader. Un personnage qui examine la base de la statue découvre l'inscription suivante rédigée en ancien omuan : « L'ami de Wongo sait où verser l'eau. » L'ami de Wongo (le vautour) peut être identifié en résolvant le puzzle logique gravé au-dessus des masques dans les couloirs d'observation (zone 12C).

Quand un personnage verse au moins un quart de litre d'eau dans la main droite de la statue ou dans un de ses pieds tendu en forme de coupe, le liquide grésille et se transforme en 1d3 **méphites de la vapeur** qui combattent jusqu'à ce qu'ils soient détruits. La statue peut créer jusqu'à six de ces créatures de cette manière, après quoi aucune autre ne peut apparaître avant la prochaine aube. Un méphite qui tombe à 0 point de vie se désagrège et disparaît.

Quand un personnage verse au moins un quart de litre d'eau dans la main droite de la statue, le cube énigmatique de Wongo apparaît par magie sur la tête de la statue. Quand cela se produit, le personnage qui a versé l'eau entend une voix désincarnée rugir : « Prends la récompense et maudis tes amis ou affronte mes enfants pour l'obtenir. Quel est ton choix ? » Si le personnage prend le cube, les masques sur les murs déclenchent leur malédiction (voir zone 12C). Si personne ne prend le cube tout de suite, les herses se ferment dans les couloirs d'entrée de la zone 12A et quatre **monstres de su** (voir annexe D) sont téléportés dans la pièce, accrochés à la statue comme des enfants effrayés cherchant la protection d'un parent. Les monstres de su sautent de leur perchoir et attaquent. Une fois que les monstres de su sont apparus, prendre le cube ne déclenche pas la malédiction des masques. Les monstres de su invoqués sont réels et leurs corps ne disparaissent pas à leur mort.

Les masques. Les personnages qui examinent les masques de pierre sur les murs constatent que leurs yeux sont des trous par lesquels on peut observer les couloirs situés derrière (zone 12 C). Les masques font partie des murs et ne peuvent pas être retirés sans être détruits.

12C. Les couloirs d'observation

Chacun de ces quatre couloirs se termine par un masque modelé dans la pierre qui permet de regarder dans la zone 12B. Un sort de *détection de la magie* révèle une aura de transmutation imprégnant chaque masque. De ce côté, des inscriptions en ancien omuan sont gravées sur les murs juste au-dessus de chaque masque.

Le masque du lion (L). L'inscription gravée au-dessus du masque est la suivante : « Je déteste un des amis du sanglier. » Un personnage qui regarde à travers le masque voit un rayon de lumière bleue tomber du plafond sur la main droite de la statue de la zone 12B.

Le masque du sanglier (S). L'inscription gravée au-dessus du masque est la suivante : « Le vautour a de la chance d'être en vie. » Un personnage qui regarde à travers le masque voit un rayon de lumière bleue tomber du plafond sur le pied gauche de la statue de la zone 12B.

Le masque du Zèbre (Z). L'inscription gravée au-dessus du masque est la suivante : « Mon seul ami est mort de faim. » Un personnage qui regarde à travers le masque voit un rayon de lumière bleue tomber du plafond sur le pied droit de la statue de la zone 12B.

Le masque du vautour (V). L'inscription gravée au-dessus du masque est la suivante : « L'un des autres n'a pas d'ami. » Un personnage qui regarde à travers le masque voit un rayon de lumière bleue tomber du plafond sur la main gauche de la statue de la zone 12B.

Quand les masques déclenchent leur malédiction (voir zone 12B), tout personnage qui a regardé à travers l'un d'eux au cours de la dernière heure doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 15 ou être transformé en une créature semblable à celle représentée par le dernier masque à travers lequel il a regardé. Cette malédiction fonctionne comme un sort de *métamorphose* qui dure une journée.

Un zèbre a les mêmes caractéristiques qu'un **cheval de selle.** Les caractéristiques du **sanglier**, du **lion** et du **vautour** sont indiquées dans le *Monster Manual.*

13. L'amphithéâtre

> Un amphithéâtre en ruine se dresse au-dessus des bâtiments environnants. Ses marches sont envahies par des plantes grimpantes et à son sommet sont alignées des statues d'animaux. Tout autour s'étend un sol boueux sans la moindre trace de végétation. Un calme surnaturel plane sur ce lieu, aucun chant d'oiseau, aucun bruit d'insecte, aucun mouvement.

L'amphithéâtre est la tanière du Roi des Plumes, un puissant tyrannosaure doté de pouvoirs magiques. Alors qu'ils approchent de l'amphithéâtre, les personnages sont obligés de remarquer les énormes empreintes de pattes griffues dans la boue. De la pointe des griffes à celle du talon, chaque empreinte mesure 1,50 mètre. Aux abords des ruines, ils trouvent de longues plumes écarlates, orange et vertes et des tas d'excréments suffisamment gros pour ensevelir un nain.

L'amphithéâtre est une structure semi-circulaire à ciel ouvert avec des gradins surplombant une scène en ruine. Les Omuans l'utilisaient pour des débats publics, mais également pour des pièces de théâtre aussi bien comiques que tragiques. Sous la scène s'étendent des salles et d'étroits passages pleins de décombres. Ce sombre labyrinthe est la tanière de cinq **deynonichus** (voir annexe D). Quand le tyrannosaure s'éloigne pour aller chasser, les deynonichus quittent leur tanière et rôdent dans l'amphithéâtre, attaquant à vue toute créature vivante. On peut trouver dans leur tanière quelques vieilles reliques d'Omu.

Vive le roi

Au cours de la journée, il y a 50 % de chances que le Roi des Plumes se repose dans l'amphithéâtre. La nuit, il n'a que 25 % de probabilités d'être présent. Si la bête est en train de chasser, il y a une probabilité cumulative de 20 % de chance par heure pour qu'elle revienne. Le Roi des Plumes est un **tyrannosaure** à plumes avec les modifications suivantes :

- Le Roi des Plumes est une monstruosité avec 200 points de vie.
- Il peut voir les créatures et objets invisibles comme s'ils étaient visibles.
- De manière innée, il peut lancer le sort de *pas brumeux* à volonté et sans composant. Sa caractéristique d'incantation est la Sagesse.
- Il a le trait résistance légendaire et l'option d'action convocation d'essaim (voir ci-dessous). Il ne peut utiliser l'action convocation d'essaim quand il a saisi une créature avec sa gueule.

Résistance légendaire (3/jour). Si le Roi des Plumes rate un jet de sauvegarde, il peut choisir de le réussir.

Convocation d'essaim (rechargement 5-6). Le Roi des Plumes exhale un ***essaim d'insectes (guêpes)*** qui se forme dans une zone située à 6 mètres de lui. L'essaim se comporte comme un allié pour le Roi des Plumes et agit juste après lui. L'essaim se disperse après 1 minute.

Le Roi des Plumes

Le monstrueux tyrannosaure connu sous le nom de Roi des Plumes est le seigneur incontesté d'Omu. La plupart des autres habitants de la Cité interdite vivent dans la crainte de sa fureur et évitent l'amphithéâtre, sa tanière, comme la peste.

On peut le rencontrer n'importe où dans Omu. Tout d'abord, faites en sorte de piquer la curiosité des personnages qui entr'aperçoivent dans le lointain une forme massive dans la brume, ou qui entendent les échos d'un rugissement. Il peut faire son apparition alors que les héros explorent les ruines ou se reposent. Il peut aussi interrompre un combat qui tourne mal pour les aventuriers (ou qui est trop facile pour eux).

Le trésor

Si on fouille les salles sous l'amphithéâtre, on peut trouver un plat en électrum décoré avec des représentations de festins chultais (25 po), un masque mortuaire omuan en or peint (250 po) et un *heaume de télépathie.*

14. Le Tombeau des neuf dieux

Un obélisque recouvert de lierre marque l'entrée du Tombeau des neuf dieux. Pour plus de détails, reportez-vous au chapitre 5.

15. La place du marché en ruine

> Au coin de la rue devant vous, vous apercevez ce qui reste d'un ancien marché abandonné. Des auvents de toile en lambeaux sont suspendus au-dessus d'une large allée bordée d'étals.

Les kobolds vivent dans des caves cachées sous le marché en ruine dans lequel ils ont installé six pièges. Un personnage a 20 % de chances cumulatives d'être confronté à un piège pour chaque minute passée à fouiller le marché. Quand un piège risque de se déclencher, le personnage doit effectuer un test de Sagesse (Perception) DD 15. S'il réussit son test, il repère le piège (une catapulte à ressort cachée) et son mécanisme de déclenchement (une plaque de pression ou un fil de détente) sans le déclencher. Une fois repéré, il est facile de désarmer le piège ou de l'éviter (aucun test requis). Si le personnage rate son test, il déclenche le piège et ses effets correspondent à l'attaque du pouvoir invention d'arme de l'inventeur kobold (voir annexe D).

Une fois que les personnages ont découvert trois pièges, ils aperçoivent un **kobold** disparaître dans un escalier très bien caché aux abords du marché. S'ils le suivent, il les conduit jusqu'aux caves sous le marché.

La cave des kobolds

Les kobolds vivent dans des caves qui n'apparaissent pas sur la carte 3.1. Tous les escaliers qui y mènent, sauf un, se sont effondrés ou sont obstrués par des monceaux de

meubles. Quand les personnages progressent dans les caves, lire le texte suivant :

> Les flammes tremblotantes des torches projettent une faible luminosité sous les arches d'une cave à vin d'environ six mètres de côté. Le plafond fissuré est à 2,60 mètres au-dessus de vos têtes. Dans une alcôve de l'autre côté de la salle, la lumière se reflète sur un tas de trésors. Des kobolds sont réunis tout autour.

Kakarol, un **ensorceleur des écailles kobold**, est vautré sur un tas de trésors. Deux **inventeurs kobolds** et dix **kobolds** sont également présents. Les caractéristiques pour l'ensorceleur des écailles et pour les inventeurs kobolds sont détaillées dans l'annexe D.

Les kobolds se regroupent pour protéger Kakarol. Pendant qu'ils combattent les intrus, Kakarol et les inventeurs effectuent des attaques à distance. Si les choses se présentent mal, Kakarol supplie les aventuriers de l'épargner.

Le trésor

Karakol porte un manteau qui est une tapisserie déchirée de 2 mètres de long représentant un ara et décorée de grenats (75 po). Son trésor contient 30 po, 250 pa, 1 800 pc, une statuette de libellule en verre teinté (25 po), quatre héliotropes (50 po chacune) et une *potion de soins supérieurs*.

Le développement

Kakarol croit qu'Acérérak va le transformer en dragon. Le kobold est donc arrogant, avide et vaniteux... des traits de caractère que l'on peut utiliser contre lui. Il ne sait rien des véritables objectifs d'Acérérak et on ne lui a rien dit au sujet de l'Exacteur d'âmes. Les kobolds de Karkarol espionnent la plupart des autres factions de la cité. Si l'on offre suffisamment de trésors à Karkarol, il pourrait devenir utile pour les aventuriers qui pourraient l'utiliser pour les alerter en cas de danger.

16. Le sanctuaire de Papazotl

> Des crocodiles se complaisent dans ce lac boueux d'où s'élèvent des ruines entourées d'un mur d'enceinte partiellement détruit. L'entrée est flanquée de deux colonnes sur lesquelles sont gravées des représentations d'un oiseau à longues pattes avec un bec aussi fin qu'une aiguille. Devant le bâtiment, des marches boueuses permettent de grimper jusqu'à une arche.

Le sanctuaire du dieu charlatan Papazotl (représenté sous l'apparence d'un éblis) renferme un des neuf cubes énigmatiques nécessaires pour entrer dans le Tombeau des neuf dieux. L'eau autour du sanctuaire est profonde de 60 centimètres.

16A. L'entrée du sanctuaire

Une plaque fixée au-dessus de l'entrée est gravée d'une inscription en ancien omuan : « Papazotl nous enseigne de ne s'incliner devant personne. » Les personnages qui se souviennent de la devise du culte obtiendront un avantage quand ils exploreront le tombeau de Papazotl au cours du chapitre 5.

Quatre **crocodiles** affamés se tapissent dans les eaux boueuses de la cour inondée du sanctuaire. Ces créatures sont les rejetons d'un **crocodile géant** qui se trouve derrière le sanctuaire. Si les personnages attaquent les crocodiles, leur mère se joint au combat 2 rounds plus tard.

16B. La mosaïque

> Dans tout le couloir, la maçonnerie est en partie recouverte de mousse. La mosaïque au sol représente un grand oiseau utilisant son long bec pointu pour piquer une énorme créature ressemblant à une grenouille avec des serpents jaillissant de ses épaules. Deux lourdes portes de pierre se dessinent dans le mur opposé.

La mosaïque représente le dieu charlatan Papazotl (un éblis) affrontant son ennemi, Kubazan (un crapaudonte). Des inscriptions en ancien omuan sont gravées tout autour de la mosaïque. Si les personnages les traduisent, ils découvrent comment Kubazan a désobéi à Papazotl et a été maudit (voir « La légende des neuf dieux », page 92).

Les portes du sanctuaire ne sont pas verrouillées mais elles sont très lourdes. Avec un poids d'environ 300 kilos, il faut qu'un ou plusieurs personnages aient une Force combinée d'au moins 20 pour en ouvrir une.

16C. La salle du commandement

> Au milieu de cette salle se dresse un piédestal sans rien dessus. Dans des alcôves creusées dans les murs, six statues lui font face. Elles représentent des humains, torse nu, avec des têtes de différents animaux. De gauche à droite, les têtes ressemblent à celles d'un lézard, d'un jaguar, d'un homard, d'un toucan, d'une chauve-souris et d'une grenouille.

Un personnage qui examine le piédestal trouve une énigme gravée à sa base (donnez aux joueurs une copie du document 15 de l'annexe E). Contrairement aux autres inscriptions dans les salles des épreuves, l'énigme est rédigée en langage commun.

> Viennent avec le jour
> Partent avec la nuit
> Cachées dans l'ombre
> Y guettent la lumière
> Liées à leurs maîtres
> Ne s'écartent pas d'eux

La réponse à l'énigme (« les ombres ») est un indice pour trouver la salle secrète (zone 16D). Si un personnage approche une source de lumière de la statue avec une tête de chauve-souris, un étroit passage apparaît dans son ombre. Sans source de lumière, ce passage est dissimulé derrière un mur illusoire qui peut être dissipé avec un sort de *dissipation de la magie*. Le passage, large de 60 centimètres et haut de 1 mètre, mène à la zone 16D.

Le cube énigmatique. Si un personnage fouille le piédestal, il découvre les contours d'une petite trappe en pierre à son sommet. Bien qu'on puisse essayer, il est impossible d'ouvrir cette trappe. Le cube énigmatique de Papazotl qui se trouve à l'intérieur n'émerge que si on bande les yeux des six statues (voir zone 16D). Quand cela se produit, lire le texte suivant :


Chef Yorb

> Le piédestal tourne sur lui-même et un cube de pierre orné émerge de la trappe à son sommet.

Les personnages peuvent désormais récupérer le cube en toute sécurité.

16D. La salle cachée

> Une étrange grille est gravée dans le mur opposé de cette cellule de pierre.

Quand un personnage entre dans cette salle, donnez aux joueurs une copie du document 16 de l'annexe E. Cette grille est la clef d'une énigme. Si les lettres de l'énigme de la zone 16C sont reportées sur les cases de cette grille (sans espace), celles qui sont inscrites dans les espaces sombres forment les mots « cacheyeux », un indice pour obtenir le cube énigmatique dans la salle 16C.

17. La cascade

Une rivière dévale un ravin rocailleux avant de plonger de 15 mètres dans un bassin de 10 mètres de profondeur. Une créature qui bascule par-dessus la cascade doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 10 ou subir 12 (5d4) points de dégâts contondants si elle rate son jet et aucun dommage si elle le réussit. Il n'existe aucun moyen de descendre en toute sécurité du sommet de la cascade jusqu'à la ville en contrebas.

La vision d'Acérérak

Le premier personnage à contempler la cité du sommet de la falaise près de la cascade a une vision de la chute d'Omu :

> Une cité de magnifiques bâtiments blanchis s'étend devant vous. La lumière du soleil se reflète sur leurs fenêtres et les dômes de verre. Mais un drame se joue. De la fumée noire s'élève d'incendies qui ravagent la ville, des cadavres jonchent les rues et des âmes-en-peine tournoient autour des toits des bâtiments, comme des vautours. Une sphère de ténèbres absolues grossit au cœur de la cité, absorbant la lumière alors qu'elle s'étend vers vous. Vous vous détournez de ce spectacle et quand vous regardez à nouveau, les ténèbres ont disparu. La cité est à moitié inondée et n'est plus que ruines envahies par la végétation.

Tant qu'il se trouve à Omu, le personnage qui a eu cette vision fait le même cauchemar à chaque fois qu'il se repose longtemps. Dans son songe, il se trouve en ville au cours de sa chute et il voit une silhouette squelettique marcher seule à travers les rues mortes. Elle est vêtue d'une robe en lambeaux et tient un bâton surmonté d'un crâne. Dans ses orbites creuses, ses yeux ne sont que deux points de lumière morte. À chaque nouveau rêve, la silhouette est de plus en plus proche.

18. Le sanctuaire de Nangnang

> Des monolithes, décorés de silhouettes évoquant des grenouilles en train de sauter, s'élèvent au-dessus du marais. Au-delà, les ruines d'un édifice en forme de tête de flèche baignent dans les eaux boueuses. Des buissons et des arbres poussent sur son toit. À la pointe du bâtiment, des marches permettent de monter jusqu'à des portes en pierre couvertes de limon.

Le sanctuaire du dieu charlatan Nangnang (représenté sous l'apparence d'un grung) renferme un des neuf cubes énigmatiques nécessaires pour entrer dans le Tombeau des neuf dieux. L'eau autour du temple est profonde de 60 centimètres.

18A. L'entrée du sanctuaire

Le sanctuaire est la demeure d'un **guerrier d'élite grung** à la peau dorée nommé Chef Yorb. Quatre **guerriers d'élite grung** à la peau orange pataugent dans la cour inondée avec Yorb et son **hadrosaure** apprivoisé qui lui sert de monture. Un **grung sauvageon** à la peau rouge et sept **grungs** à la peau verte sont cachés sur le toit du sanctuaire, à 6 mètres de hauteur. Voir l'annexe D pour les caractéristiques de ces créatures.

Les grungs sur le toit décochent des flèches pour repousser des intrus. Si les envahisseurs ripostent, d'autres **grungs** à la peau verte sortent des bâtiments proches. Il en arrive 1d4 par round jusqu'à un maximum de vingt.

Les grungs sont nerveux et se méfient des étrangers. Dans un premier temps, Yorb préfère effrayer les intrus que de parler avec eux. Si les personnages sauvent son fils préféré dans la zone 5 et qu'ils ont un moyen de communiquer avec le chef, ce dernier se montre plus ouvert. Pour l'instant, il n'est absolument pas au courant que son fils a disparu.

Les grungs vénèrent le défunt dieu charlatan Nangnang. Si les personnages parviennent à négocier avec Yorb, il peut leur raconter la légende complète des dieux charlatans (voir « La légende des neuf dieux »).

Les portes du sanctuaire. Les portes du sanctuaire sont entrouvertes. Si le combat tourne mal pour Chef Yorb, il se réfugie dans le sanctuaire avec sa garde d'élite

et il barricade les portes. Un personnage peut forcer leur ouverture en réussissant un test de Force DD 25.

18B. La salle de l'avidité

> Des torches éclairent des salles remplies de trésors : des coffres remplis de pièces, de superbes amphores, des colliers de perles et des pièces d'armure ornées. Au sol, devant une autre paire de portes, une mosaïque représente un humanoïde ressemblant à une grenouille avec des serpents jaillissant de ses épaules en train de combattre un léopard. Des inscriptions en lettres cunéiformes sont gravées au-dessus et en dessous des combattants.

Les inscriptions sont rédigées en ancien omuan. Celle qui est située au-dessus des combattants signifie : « Nangnang nous enseigne de ne servir que nous-mêmes. » L'inscription dessous raconte comment Nangnang (un grung) a volé la lance de Shagambi (un kamadan). Pour plus de détails, voir « La légende des neuf dieux », page 92.

Tant que les trésors demeurent dans le sanctuaire, ils semblent réels et on peut même les toucher. Si un personnage prend un trésor et le sort de l'édifice, il reprend sa véritable forme : les pièces d'or ne sont plus que des disques d'étain, les carafes en argent redeviennent des cruches en argile et les armures rutilantes des morceaux de ferraille rouillés. Un sort de *détection de la magie* révèle que les trésors sont imprégnés d'une aura d'illusion quand ils sont dans le sanctuaire. Aucun de ces « trésors » n'a la moindre valeur.

Les portes verrouillées. Les portes de pierre menant à la zone 18C sont verrouillées mais elles n'ont ni serrure, ni poignée. Au-dessus des portes, le message suivant est gravé dans la pierre en ancien omuan : « Que le plus riche d'entre vous m'apporte ses présents. » À ce jour, même Chef Yorb ignore ce qui se trouve de l'autre côté. Un sort de *détection de la magie* révèle que les portes dégagent une aura de divination. Elles s'ouvrent en grand si une créature s'en approche en portant un ou plusieurs trésors du sanctuaire. Cependant, si une autre créature dans le sanctuaire porte aussi de tels trésors, elles restent fermées. Un sort de *déblocage* permet aussi d'ouvrir les portes.

18C. Le cube énigmatique

> Au milieu de cette salle poussiéreuse, un cube en pierre est posé sur un piédestal taillé et peint pour ressembler à une sorte de grenouille humanoïde accroupie.

Le cube énigmatique de Nangnang peut être retiré en toute sécurité du piédestal.

19. Le sanctuaire d'Obo'laka

> Deux colonnes fines comme des épingles marquent l'entrée de ruines entourées d'un mur d'enceinte. Dans la cour, qui s'ouvre après les colonnes, des racines de banians recouvrent un bâtiment trapu. Les portes en pierre qui en scellent l'entrée sont couvertes de gravures représentant un ours rugissant, avec de longues griffes tranchantes.

Le sanctuaire du dieu charlatan Obo'laka (représenté sous l'apparence d'un zorbo) renferme un des neuf cubes énigmatiques nécessaires pour entrer dans le Tombeau des neuf dieux.

19A. L'entrée du sanctuaire

Le message suivant, en ancien omuan, est gravé sur une plaque au-dessus de l'entrée du sanctuaire : « Obo'laka nous enseigne d'avancer avec prudence et de demeurer dans la lumière. » Ce message donne un indice sur la manière d'obtenir le cube énigmatique d'Obo'laka. Les portes sont légèrement entrouvertes et leurs gonds rouillés grincent quand on les ouvre.

Quand les personnages arrivent, quatre **zorbos** (voir annexe D) sont tapis dans le périmètre autour du sanctuaire. Quand les portes grincent, ils viennent voir ce qui se passe mais ils n'attaqueront pas un groupe nombreux, préférant s'en prendre aux individus solitaires ou aux retardataires.

19B. Galerie des gravures

> Les murs de ce sombre couloir sont couverts de bas-reliefs peints représentant des Omuans en train de chasser, de cueillir des fruits, de planter des cultures, de fabriquer des armes, de festoyer, de combattre, de tisser des étoffes et de dépecer des animaux. Huit supports vides pour torche sont fixés aux murs sous les bas-reliefs.

Pour désarmer le piège du cube énigmatique de la zone 19E, les torches magiques de cette salle doivent être placées sur les supports de ce couloir.

Porte secrète barricadée. Un personnage qui examine les murs doit réussir un test de Sagesse (Perception) DD 17 pour remarquer une porte secrète juste après l'entrée. Cette porte est bloquée par trois barres du côté ouest. On ne peut l'ouvrir manuellement du côté est mais on peut y parvenir en utilisant trois sorts de *déblocage*.

19C. Le bassin du soleil

> Un soleil éclatant est gravé sur le plafond directement au-dessus d'un bassin d'eau. Le reflet du plafond à la surface de l'eau ne montre pas la gravure du soleil mais celle d'une lune.

Le bassin est un portail magique relié au bassin de la zone 19D. Les personnages qui s'immergent dans l'eau de ce bassin réapparaissent dans celui de la zone 19D.

19D. Le bassin de la lune

Si les personnages entrent dans cette salle en passant par le bassin, lisez le texte suivant :

> Une pleine lune est gravée au plafond, directement au-dessus du bassin. Les murs sont décorés de bas-reliefs représentant des Omuans s'acquittant de leurs tâches quotidiennes.

Le reflet du plafond à la surface de l'eau ne montre pas la gravure de la lune mais celle d'un soleil. Pour retourner dans la zone 19C, il faut s'immerger totalement dans ce bassin.

Porte secrète verrouillée. Il faut réussir un test de Sagesse (Perception) DD 15 pour remarquer une porte

secrète dans le mur sud. Même si on la trouve, il n'y a aucun moyen évident de l'ouvrir bien qu'un sort de *déblocage* puisse faire l'affaire.

Un personnage qui examine les bas-reliefs sur les murs et qui réussit un test d'Intelligence (Investigation) DD 10 remarque qu'une des gravures représentant un Omuan est en train de forger une clef. Si le personnage appuie sur cette clef, la porte secrète s'ouvre, révélant un tunnel poussiéreux, envahi de toiles d'araignées (zone 19F).

19E. La salle des sacrements

> Cette salle est illuminée par huit torches. La lumière éclaire une mosaïque au sol qui représente deux créatures en train de se combattre : un petit ours avec des griffes tranchantes et un lapin avec une corne en spirale sur le front. Au milieu de la salle, une silhouette vêtue d'une robe se tient à côté d'un piédestal qui lui arrive à la taille et sur lequel se trouve un cube en pierre. L'individu est chauve et a une main posée sur le cube. Il vous faut un moment pour vous rendre compte qu'il s'agit d'une statue.

La mosaïque au sol représente Oba'laka (un zorbo) en train de combattre I'jin (un almiraj). Sous la mosaïque des inscriptions en ancien omuan racontent comment I'jin a gâché la tentative d'Obo'laka d'apaiser Ubtao (voir « La légende des neuf dieux » page 92).

La statue est un Magicien rouge pétrifié (humain de Thay, **mage**, LM) nommé Voj. Il n'a pas réussi à désarmer le piège du cube énigmatique avant de le toucher et sa magie l'a transformé en pierre. Si un sort de *restauration supérieure* ou une magie similaire est utilisé sur Voj, il redevient de chair, se rend compte qu'il n'est pas seul et attaque quiconque veut lui prendre le cube.

Voj obéit aux ordres de Zagmira et connaît la légende d'Obo'laka et d'I'jin. Si les personnages le battent, ils peuvent trouver quelques objets de valeur sur lui (voir « Trésors » ci-dessous) qu'on ne peut pas obtenir tant qu'il est pétrifié.

Le cube énigmatique. Toute créature qui touche le cube énigmatique doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 15 ou être pétrifiée. Même en réussissant son jet de sauvegarde, une créature qui tient le cube doit faire un nouveau jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours tant que le cube n'a pas quitté le sanctuaire. Quand les torches de cette salle sont placées dans les supports de la zone 19B, on peut prendre le cube énigmatique d'Obo'laka en toute sécurité.

Les torches. Chaque torche brûle d'une flamme qui ne la consume pas. Elles peuvent être éteintes, mais elles se rallument à chaque fois qu'elles reviennent dans cette pièce. Il est impossible de les rallumer autrement. Si les huit torches sont placées allumées sur les supports de la zone 19B, on peut prendre le cube énigmatique en toute sécurité.

Trésors. Voj est équipé d'un *sceptre inamovible*, d'une bourse en cuir contenant trois gemmes œil-de-tigre (10 po chacune) et d'un livre de sorts en cuir rouge qui contient tous les sorts qu'il a préparés.

19F. Le passage secret

> Ce passage sombre est couvert de poussière et de toiles d'araignées. Il est évident que personne ne l'a emprunté depuis des années.

Traverser ce couloir est le moyen le plus facile de transporter les torches entre les zones 19E et 19B sans les éteindre en passant par le bassin. La porte secrète menant à la zone 19B est fermée par trois barres en bois.

20. Le palais royal

> Des milliers de chauves-souris tournoient autour d'un grand bâtiment en ruines. Derrière un mur circulaire haut de 5 mètres, vous apercevez des arcades croulantes, des places vides et des bâtiments envahis par des racines de banians. Les rues qui ne sont pas inondées sont encombrées de débris.

Le palais semble abandonné et on y a pillé tous les trésors qu'il renfermait. Les serpents qui se glissent entre les débris sont principalement inoffensifs (mais voir zones 20A et 20B, ci-dessous.) Les chauves-souris qui volent au-dessus des ruines sont également inoffensives.

Le fanum du Serpent nocturne (voir chapitre 4) se trouve sous le palais. Il y a deux entrées : une large entrée située au nord (zone 20A) et une entrée cachée située au sud (zone 20B). Trois **yuan-tis malisons** de type 1, sous forme de serpents, surveillent chacune des entrées. S'ils aperçoivent des intrus qui ne sont pas accompagnés par un yuan-ti, ils sortent de leur cachette, reprennent leur véritable forme et attaquent.

20A. L'entrée principale du fanum

L'entrée nord du fanum du Serpent nocturne est facile à trouver :

> Ici, un tunnel ouvragé s'enfonce dans la terre. Des traces boueuses laissent penser que des chariots empruntent ce passage dans les deux sens.

Le tunnel s'enfonce progressivement jusqu'à la zone 1 du temple yuan-ti (voir chapitre 4).

20B. L'entrée secrète du fanum

L'entrée sud du fanum du Serpent nocturne est cachée derrière des palmiers et des buissons d'épineux. Les yuan-tis qui passent par là essaient toujours de couvrir leurs traces. Pour trouver ce passage, un personnage doit réussir un test de Sagesse (Perception) ou de Sagesse (Survie) DD 15 en fouillant les alentours.

> En écartant le feuillage des palmiers, vous découvrez un étroit passage grossier qui s'enfonce dans la terre.

Ce passage mène à la zone 23 du temple yuan-ti (voir chapitre 4).



Chapitre 4 : Le fanum du Serpent nocturne

OUS LES RUINES DU PALAIS D'OMU SE TROUVE un temple yuan-ti consacré à la divinité apocalyptique connue sous le nom de Dendar, le Serpent nocturne. Le temple faisait autrefois partie du palais mais, au cours des années, les yuan-tis l'ont modifié et l'ont étendu pour satisfaire leurs besoins. Quand Ras Nsi vole un des cubes énigmatiques d'Omu (voir chapitre 3), les personnages doivent s'aventurer dans le temple pour le récupérer. C'est également ici que se retrouvent les aventuriers capturés par les yuan-tis.

Les projets des yuan-tis

Avant de faire jouer ce chapitre, relisez les informations concernant les yuan-tis dans le *Monster Manual*. Vous trouverez d'autres informations à leur sujet dans *Le Guide des monstres de Volo*.

Ras Nsi

Ras Nsi dirige les yuan-tis d'Omu pour accomplir la mission divine visant à provoquer l'avènement de Dendar le Serpent nocturne et à déclencher la fin du monde (voir annexe D pour plus d'informations au sujet de Ras Nsi et de son projet maléfique). Sa version de l'apocalypse n'est pas imminente puisque Ras Nsi est perturbé par la crainte de sa propre mortalité. Il est victime de la malédiction mortelle et il s'affaiblit de jour en jour. Ni lui, ni ses prêtres yuan-tis n'ont réussi à en trouver la cause et encore moins le remède. Tandis que la puissance de Ras Nsi décline, ses rivaux se préparent à le destituer afin de poursuivre leur mission sacrée.

Acérérak a promis d'aider les yuan-tis s'ils acceptaient de garder le Tombeau des neuf dieux. Ras Nsi ne se doute pas que l'archiliche se joue de lui. Si les personnages peuvent le convaincre qu'Acérérak est leur ennemi commun, il sera dans un état d'esprit qui le poussera à ne pas se dresser sur leur chemin s'ils jurent de détruire l'Exacteur d'âmes. Par-dessus tout, Ras Nsi tient à sa propre vie.

Fenthaza

La cruelle yuan-tie malison Fenthaza est la grande prêtresse du temple et elle occupe la seconde place de la hiérarchie après Ras Nsi. En tant « qu'oratrice des cauchemars » de Dendar, elle interprète les visions envoyées par le dieu serpent par l'intermédiaire de rêves et elle se délecte de tortures et de sacrifices.

Cela fait très longtemps que Fenthaza en veut à Ras Nsi de s'accrocher encore à ce qui reste de son humanité. Main-

Les habitants du temple et les renforts

Si les yuan-tis repèrent à l'intérieur du temple des intrus qui ne sont pas des prisonniers, ils tentent de faire sonner le gong de la zone 9. La table Les habitants du temple indique la position des yuan-tis dans leur tanière et comment ils réagissent quand des intrus sont repérés ou quand on frappe sur le gong.

Une fois l'alerte donnée, il faut commencer à tenir compte du temps que les aventuriers passent dans le temple. À la fin de chaque heure écoulée, lancez des dés de pourcentage et consultez la table Les renforts du temple pour savoir quelles troupes supplémentaires arrivent. Ces renforts entrent dans le temple par les zones 1 ou 23 et se comportent comme vous le souhaitez.

Au sein du temple vit une communauté dont les membres vaquent à leurs occupations. Quand il n'y a pas de combat, ces habitants se déplacent dans le complexe, se nourrissent, se lavent, se reposent et s'adonnent à toutes les viles pratiques de la vie de yuan-ti. Vous pouvez vous baser sur la table Les renforts du temple pour simuler cette activité.

tenant, elle a des visions de désolations provoquées par les actes de Ras Nsi et elle complote activement contre lui. Ses rêves lui ont révélé l'existence d'un trésor, appelé la Couronne d'opale noire, caché au plus profond du tombeau des neuf dieux. Elle est convaincue que cette couronne est la clef pour libérer Dendar le Serpent nocturne. Penthaza veut assassiner Ras Nsi et récupérer la couronne dans le tombeau. La prêtresse est patiente et rusée et elle n'agira pas contre Ras Nsi tant que toutes les chances ne seront pas de son côté. Des personnages prisonniers deviennent rapidement des pions à manipuler pour préparer son coup d'état.

Pénétrer à l'intérieur

Les deux entrées du temple des yuan-tis sont situées dans les ruines du palais royal d'Omu (voir chapitre 3, zone 20). La carte 4.1 vous donne une vue générale des lieux. L'entrée principale mène à la zone 1 et l'entrée secrète à la zone 23.

Les aventuriers ont de grandes chances d'entrer dans le temple en tant que captifs ou en s'y infiltrant. S'ils ont noué une alliance avec les Magiciens rouges du chapitre 3, ils devront contacter l'espion de Zagmira dans le harem du temple (zone 10).

Infiltrer le temple

Des personnages humains peuvent se faire passer pour des yuan-tis sang-pur s'ils s'habillent et se comportent de manière appropriée. Ils peuvent même être accompagnés d'autres personnages qui se font passer pour leurs captifs. Ils doivent tenter de bluffer les gardes yuan-tis. Les malisons sont les plus faciles à berner : leur dédain pour les castes inférieures de la société yuan-ti implique qu'ils font peu de cas des sang-pur qui vont et viennent dans le temple.

Les habitants du temple ont des traits raciaux qui sont difficiles à imiter et ils s'expriment en une sorte de patois qui mélange le commun et les langues draconiques. Pour éviter d'éveiller des soupçons quand il parle, un personnage humain se faisant passer pour un yuan-ti sang-pur doit réussir un test de Charisme (Supercherie) DD 15.

Il est beaucoup plus difficile pour des non-humains de tromper la vigilance des yuan-tis sans avoir recours à la magie. Les personnages non humains qui veulent faire croire qu'ils sont des yuan-tis sang-pur ont un désavantage pour tout test de caractéristique effectué pour se faire passer pour ce qu'ils ne sont pas.

Capturés par les yuan-tis

Les yuan-tis retirent toutes leurs affaires aux personnages qu'ils capturent avant de leur passer des fers (une paire aux poignets et une autre paire aux chevilles) et de les enfermer dans les fosses de la zone 8. Les affaires sont stockées dans la zone 13 jusqu'à ce qu'elles puissent être examinées et inventoriées par le gardien de la réserve, Azi Mas. Si les personnages ne s'échappent pas en moins d'une heure, Yahru, le maître-espion yuan-ti, et ses gardes du corps se rendent auprès d'eux (voir zone 17) pour les interroger au sujet de leur mission. Puis ils les escortent auprès de Ras Nsi ou de Fenthaza.

Yahru aime particulièrement les intrigues politiques et il utilise les personnages pour dresser Ras Nsi et Fenthaza l'un contre l'autre. Si les prisonniers répondent aux questions de Yahru de manière colérique ou hautaine, ils sont conduits auprès de Ras Nsi. S'ils répondent de manière calme et polie, ils sont conduits auprès de Fenthaza.

Audience avec Ras Nsi

Ras Nsi rencontre les prisonniers dans la salle du trône (zone 11). Il veut savoir pourquoi ils sont entrés à Omu. S'il n'est pas satisfait de leurs réponses, il les considère comme dangereux et les fait exécuter immédiatement. S'il apprend qu'ils sont ici pour mettre un terme à la malédiction mortelle, il se montre intrigué. Si les prisonniers révèlent que la source de ce fléau réside dans le Tombeau des neuf dieux, il les libère, leur remet les derniers cubes énigmatiques dont ils ont besoin pour entrer et leur accorde de pouvoir quitter Omu en toute sécurité s'ils parviennent à détruire l'Exacteur d'âmes. Il ne les aidera pas davantage puisque cela pourrait provoquer une révolte des yuan-tis.

Les corvées des esclaves

D100	Corvée	Développement
01-15	Nettoyer l'enclos des dinosaures de la zone 2.	Le personnage apprend que Nath (zone 1) peut être corrompu.
16-40	Aider Azi Mas à réorganiser le contenu de la réserve (zone 13).	Azi Mas lui confie qu'il soupçonne Fenthaza de préparer un coup d'État.
41-60	Assister Xopal à distiller du poison (zone 14).	Xopal envoie le personnage, sans escorte, récolter des champignons dans la zone 22.
61-75	Récurer les bassins des yuan-tis de la salle 16.	Le personnage apprend que Fenthaza a fait un rêve prophétique au sujet de la couronne d'opale noire, un trésor qui, selon les yuan-tis, aurait le pouvoir de précipiter l'avènement de Dendar le Serpent nocturne.
76-90	Nettoyer les nids des yuan-tis de la zone 18.	Le personnage entend un yuan-ti murmurer en langage commun à un autre yuan-ti : « Plume blanche, masque noir. » Voir la zone 4 pour comprendre la signification de ces mots.
91-00	Nourrir l'hydre de la zone 21 avec le cadavre d'un prisonnier.	Le personnage trouve un morceau de parchemin plié caché sur un prisonnier mort. Il y a un plan rudimentaire du temple sur un des côtés.

Les habitants du temple

Zone	Créature(s)	Notes
1	Nath (**yuan-ti malison** de type 1), 4 **yuan-tis gardes des couvées**, 3 **nuées de serpents venimeux.**	Les yuan-tis restent ici, et appellent des renforts dans la zone 2. Les nuées sont confinées dans les fosses.
2	Soakosh (**yuan-ti sang-pur**), 4 **yuan-tis gardes des couvées**, 2 **basilics**, 1 **tricératops**.	S'il y a un combat, 1 yuan-ti garde des couvées essaie de faire sonner le gong de la zone 9, pour donner l'alerte dans tout le temple. Si quelqu'un d'autre frappe le gong, tous les yuan-tis et les basilics iront voir de quoi il s'agit. Si on l'attaque ou si on le menace avec du feu, le tricératops se rue vers la zone 1 en écrasant tout sur son passage.
4	1 **naga osseux**, 2 **squelettes minotaures.**	Les morts-vivants restent ici.
5	Fenthaza (**oratrice des cauchemars yuan-ti**), 2 **yuan-tis malisons** (type 2), 1 **élémentaire de l'air.**	S'ils sont menacés, les yuan-tis appellent des renforts dans la zone 6. L'élémentaire reste dans son urne jusqu'à ce que Fenthaza le libère.
6	4 **yuan-tis gardes des couvées.**	Les gardes des couvées restent ici sauf s'ils sont attirés par les bruits de combat dans la zone 5.
7	3 **yuan-tis malisons** (variantes de type 3).	Les malisons restent ici.
10	1 **doppelganger**; 11 **yuan-tis sang-pur**, 2 **yuan-tis gardes des couvées.**	Le doppelganger aide les personnages qui travaillent avec les Magiciens rouges de Thay. Les gardes des couvées protègent les sang-pur.
11	**Ras Nsi** (le jour uniquement), Sékélok (variante **champion**), 2 **yuan-tis malisons** (type 1), 3 **yuan-tis gardes des couvées**, 4 **goules.**	S'il est menacé, Ras Nsi se réfugie dans la zone 12. Si on a fait sonner le gong de la zone 9, Sékélok, les malisons et les gardes des couvées vont voir ce qui se passe pendant que les goules restent ici.
12	**Ras Nsi** (uniquement la nuit ou s'il est contraint de fuir la zone 11).	Ras Nsi fuit ou négocie s'il ne peut l'emporter.
13	Azi mas (**serpent constricteur géant** éveillé).	Le serpent reste ici.
14	Xopal (**yuan-ti sang-pur**), 5 **zombis.**	Les yuan-tis et les zombis restent ici.
15	**Nuées de serpents venimeux.**	Les nuées sont confinées dans les fosses.
16	2 **yuan-tis malisons** (type 2), 4 **yuan-tis sang-pur.**	Si on a fait sonner le gong dans la zone 9, les yuan-tis vont voir ce qui se passe. S'il y a un combat ici, des renforts viennent de la zone 17.
17	Yahru (**yuan-ti malison** de type 1), 2 **gladiateurs.**	Si on a fait sonner le gong dans la zone 9, ou s'ils remarquent des perturbations dans la zone 16, les malisons et les gladiateurs vont voir ce qui se passe.
18	6 **yuan-tis malisons** (2 de chacun des types 1, 2 et 3), 6 **yuan-tis sang-pur.**	Si on a fait sonner le gong dans la zone 9, les yuan-tis vont voir ce qui se passe. Sinon, ils restent ici.
19	Issar (**yuan-ti malison** de type 3), 3 **yuan-tis gardes des couvées.**	Les yuan-tis restent ici.
20	4 **yuan-tis gardes des couvées.**	Les yuan-tis gardent l'entrée secrète. S'il y a un combat, l'un d'eux fuit vers la zone 19 pour y alerter les yuan-tis qui s'y trouvent. Des intrus surpris à essayer de tromper la vigilance des gardes sont conduits dans la zone 19 pour être interrogés.
21	1 **hydre.**	L'hydre attaque les nageurs ainsi que toutes les créatures qui se dirigent au nord vers la zone 18. Si la cloche d'une barque est sonnée, l'hydre apparaît en 1d6 rounds et attaque à moins qu'elle soit nourrie.

Les renforts du temple

D100	Créature(s)
01-15	1d4 **yuan-tis sang-pur** escortant un **yuan-ti malison** de type 3.
16-30	1d4 + 1 **yuan-tis sang-pur** escortant 2d4 captifs (humains (h et f), chultais, **roturiers**, divers alignements).
31-45	2d4 **yuan-tis sang-pur** de retour au temple après une patrouille ou une expédition.
46-60	4 **yuan-tis gardes des couvées** (voir annexe D) transportant un **yuan-ti malison** de type 1 sur une civière.
61-70	1 **yuan-ti malison** revenant au temple. Lancez 1d6 pour en déterminer le type : 1-2, type 1 ; 3-4, type 2 ; 5-6, type 3.
71-75	1 **abomination yuan-ti** arrivant au temple pour défier Ras Nsi. Si Fenthaza est encore en vie, elle utilise son influence pour organiser un duel entre Ras Nsi et l'abomination dans la zone 9 du fanum. Si Fenthaza est neutralisée ou morte, l'abomination force le passage jusqu'à la salle du trône de Ras Nsi, où elle sera tuée.
76-85	2d4 **fanatiques** complètement fous (hommes et femmes de différentes ethnies, NM) voulant être reçus par Ras Nsi pour affirmer leur dévotion à Dendar le Serpent nocturne. Ils apportent avec eux un tribut sous forme d'un trésor (faites un jet sur la colonne Pierres précieuses ou objets d'art de la table Trésors multiples: indice de dangerosité 0-4 dans le chapitre 7 du *Dungeon Master's Guide*).
86-00	2d6 **guerriers tribaux** (humains (h et f), chultais, N) apportant un tribut à Ras Nsi. Ce tribut est constitué de nourriture, de boissons et d'un trésor (faites un jet sur la colonne Pierres précieuses ou objets d'art de la table Trésors multiples : indice de dangerosité 0-4 dans le chapitre 7 du *Dungeon Master's Guide*).

Audience avec Fenthaza

Fenthaza rencontre les prisonniers dans ses quartiers (zone 5). Elle considère les personnages comme des pions qu'elle compte utiliser pour destituer Ras Nsi. Pour savoir si elle peut leur faire confiance, elle les confie à Issar, le maître des esclaves (zone 19), afin qu'il les fasse travailler. Ce dernier confie une corvée à chaque aventurier, déterminée en lançant 1d100 sur la table Les corvées des esclaves (une même tâche peut être attribuée à plus d'un personnage). En effectuant leurs corvées, les personnages découvrent comment fonctionne le temple et peuvent trouver un moyen de s'enfuir.

S'ils s'acquittent de leurs tâches sans se plaindre et sans incident pendant une journée, ils sont de nouveaux conduits devant Fenthaza. Elle leur promet la liberté s'ils acceptent de l'aider à renverser Ras Nsi. Elle leur promet également qu'ils pourront garder tous les cubes énigmatiques qu'il possède. S'ils acceptent, elle leur donne le mot de passe de l'armurerie (voir zone 4) et les encourage à pousser les esclaves à se révolter. Elle propose aussi de transformer grâce à un rituel tous les personnages humains en yuan-tis sang-pur pour qu'ils puissent s'approcher de Ras Nsi (voir zone 9). Pendant que les aventuriers sèment le chaos dans le temple, elle réunit ses gardes et ses prêtres (voir zones 6 et 7), tend une embuscade à Ras Nsi et tente de le tuer.

Si le coup d'état échoue, Fenthaza et ses fidèles sont exécutés. Si le coup d'état réussit, Fenthaza décide qu'elle n'a plus besoin des personnages et elle essaie de les éliminer. S'ils fuient avant qu'elle ait eu le temps de les trahir, Fenthaza envoie son élémentaire de l'air (voir zone 5) pour les traquer et les tuer.

Les lieux du temple

Les différentes salles du temple sont indiquées sur la carte 4.1. Cependant, certains éléments sont communs à l'ensemble du complexe.

Les plafonds

À moins que le contraire ne soit indiqué, les plafonds des salles culminent à 6 mètres de hauteur et ceux des couloirs à 3 mètres.

Les portes

Les portes sont taillées dans la pierre avec des trous de 12 centimètres à leur base pour permettre à des serpents de taille Moyenne, ou de taille inférieure, de passer à travers. Les portes ne sont pas verrouillées à moins que le contraire ne soit indiqué.

L'éclairage

Des lampes à huile diffusent une lumière douce dans tout le complexe. Chaque lampe brûle d'une grande flamme verte aussi brillante que celle d'une torche.

Les herses

Des herses en fer protègent certaines zones du temple. Leurs barreaux sont épais de 2,5 centimètres et espacés de 10 centimètres. Une herse peut être soulevée ou rabaissée en utilisant un levier de fer situé non loin. Si on ne peut atteindre le levier, on peut forcer une herse avec une Force cumulée d'au moins 30. Mais agir ainsi brise le mécanisme qui empêche une herse de se refermer. Un sort de *déblocage* permet également de soulever une herse fermée.

Les rampes

À la place d'escaliers, on trouve dans le temple des rampes qui sont plus facilement praticables par des yuan-tis dotés d'un corps reptilien.

Les téléporteurs

Ras Nsi a créé cinq téléporteurs magiques (dans les zones 8 à 12) qu'il est le seul à avoir le droit d'utiliser. Chacun d'eux ressemble à un disque de pierre légèrement brillant avec un glyphe en forme de serpent gravé sur sa surface visible. Chaque disque dégage une aura d'invocation si on l'examine avec un sort de *détection de la magie*.

Si Ras Nsi monte sur un de ces disques, il peut continuer son déplacement à partir de n'importe quel autre disque du temple. Un personnage qui maîtrise la compétence arcanes peut faire de même en se plaçant sur un disque et en réussissant un test d'Intelligence (Arcanes) DD 20. Si le test réussit mais que le personnage n'a aucun disque de destination précis en tête, il apparaît sur un disque déterminé aléatoirement.

1. L'entrée principale

Si les personnages approchent de cette zone en venant du nord, lisez le texte suivant :

> Un large passage mène en pente douce devant deux portes de bronze. La surface métallique est décorée de serpents enroulés sur eux-mêmes et il y a une petite trappe coulissante à hauteur des yeux. Des trous de 10 centimètres de diamètre sont percés à la base de chaque porte.

Quand elles sont ouvertes, les portes en bronze se rétractent dans des niches de chaque côté du tunnel. Pour les écarter, le yuan-ti garde des couvées sous les ordres de Nahth tire sur une lourde chaîne du côté sud des portes. Pour les franchir sans avoir besoin de les ouvrir, les yuan-tis malisons se transforment en serpents et passent par les trous à la base des portes.

Un **yuan-ti malison** de type 1 nommé Nahth et quatre **yuan-tis gardes des couvées** (voir annexe D) protègent l'entrée principale. L'entrée est interdite aux étrangers à moins qu'ils ne soient accompagnés par au moins un yuan-ti.

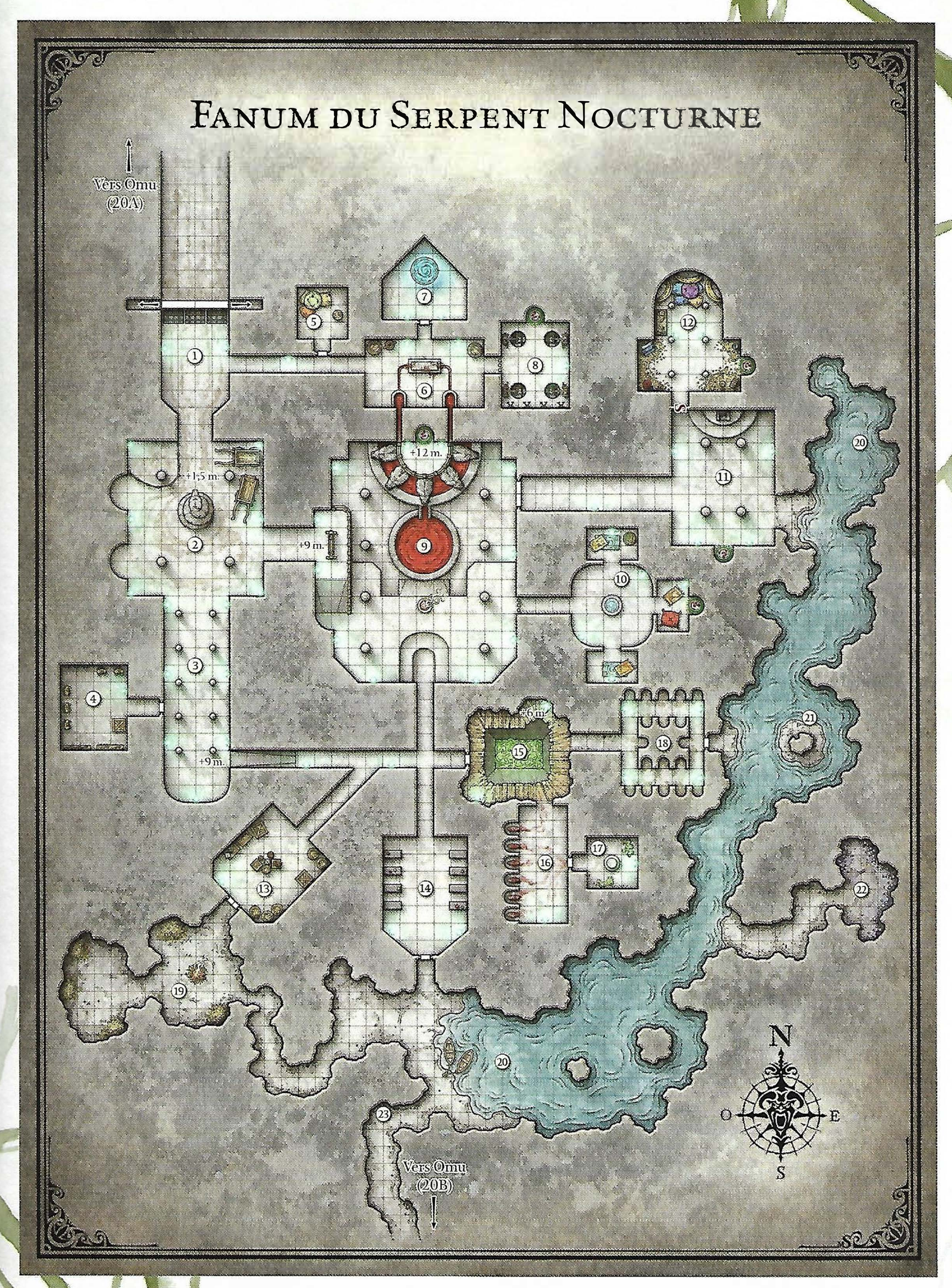
Nahth est cupide. Après avoir permis aux personnages de franchir les portes, il demande un pot-de-vin sous forme de nourriture (de préférence de la viande) ou d'un trésor (minimum 10 po). Si les personnages refusent de payer, Nahth engage le combat. Un affrontement ici attire des renforts qui viennent de la zone 2.

Les fosses à serpents

Derrière les portes de l'entrée principale, il y a trois fosses à serpents fermées par des grilles en fer. Quand des ennemis attaquent, les gardes des couvées retirent les grilles et forment une ligne défensive au sud des fosses ouvertes. Chaque fosse est profonde de 1,50 mètre et remplie d'une **nuée de serpents venimeux**. Les parois des fosses sont trop lisses pour être escaladées sans l'aide d'équipements ou de magie. Une créature peut contourner les fosses en réussissant un test de Dextérité (Acrobatie) DD 10. En cas d'échec à ce jet, la créature tombe dans une des fosses. On peut aussi tenter de sauter par-dessus les fosses avec un saut avec ou sans élan (voir les règles de saut dans le *Player's handbook*) s'il n'y a pas de garde des couvées de l'autre côté des fosses.

Le trésor

Nahth a une bourse en peau de crocodile contenant 28 po et il porte des bracelets cérémoniels en or sculptés pour ressembler à une chauve-souris (150 po la paire).



Carte 4.1 : Fanum du serpent nocturne

2. Le hall de la guerre

> Le plafond de 6 mètres de haut de cette salle est soutenu par quatre piliers avec des bas-reliefs représentant des serpents. Au milieu se dresse une statue de 5 mètres de haut représentant un cobra lové sur lui-même et qui fait face au nord. La salle est éclairée par les flammes vertes de torches fixées aux murs et l'atmosphère empeste les excréments. Deux chariots sont garés dans un coin et un tricératops est confiné dans un enclos métallique dans un autre angle de la salle. À l'ouest sont creusées deux alcôves sombres et au sud s'ouvre un large hall bordé de colonnes.

Les troupes yuan-ties se réunissent dans ce hall avant de se diriger vers la cité. À moins qu'ils aient été attirés ailleurs, un **yuan-ti sang-pur** nommé Soakosh et quatre **yuan-tis gardes des couvées** (voir annexe D) sont en poste ici. Deux **basilics** maintenus par des chaînes à des crochets dans les alcôves ouest ont été entraînés pour ne pas regarder leurs maîtres yuan-tis dans les yeux. Le sol dans les alcôves est jonché de morceaux de pierre mâchés (les restes de précédentes victimes pétrifiées). Le **tricératops** confiné dans l'enclos métallique au nord-ouest est docile tant qu'on ne le menace pas. Les yuan-tis s'en servent pour tirer les chariots de marchandises.

Soakosh est gros et il a une langue fourchue. On le voit rarement sans un sac plein de sa nourriture préférée : des œufs confits de grung.

Si l'alerte est déclenchée, Soakosh ordonne aux gardes des couvées de détacher les basilics et il les mène au combat comme s'ils étaient de simples chiens d'attaque. Si l'alerte n'a pas été donnée et qu'un combat éclate ici, un garde des couvées se précipite dans la zone 9 pour faire sonner le gong.

Si le tricératops est menacé avec du feu ou blessé par une attaque, il fracasse son enclos et se rue vers la zone 1.

La statue du cobra géant

La statue n'est pas dangereuse. Un personnage peut l'escalader en réussissant un test de Force (Athlétisme) DD 15.

Les chariots

Les chariots de ravitaillement dans l'angle nord-est sont vides.

3. Le hall des serpents

> Les murs de ce hall bordé de colonnes sont décorés de bas-reliefs représentant un serpent géant et de ses fidèles yuan-tis faisant des choses horribles.

Les bas-reliefs sur les murs illustrent la légende de Dendar le Serpent nocturne et l'avènement de Ras Nsi. Les personnages qui les examinent identifient les tableaux suivants :

- Un serpent géant lové dans l'Outreterre et dévorant les rêves des créatures endormies.
- Des yuan-tis qui terrorisent les Chultais et qui nourrissent le grand serpent avec leurs cauchemars.
- Un yuan-ti malison (Ras Nsi), brandissant une épée de feu et coiffé d'une couronne d'or avec une opale noire, conduit le peuple serpent vers une grande porte menant à l'Outreterre.
- La porte menant à l'Outreterre s'ouvre, libérant le serpent. Il dévore le soleil et plonge le monde dans les ténèbres et la terreur.

Un personnage qui examine les bas-reliefs et qui réussit un test de Sagesse (Perception) DD 15 découvre que l'opale noire de la couronne de Ras Nsi est un bouton en pierre. Si le test réussit d'au moins 5 points, il remarque aussi des trous minuscules cachés le long des écailles des bas-reliefs du Serpent nocturne.

Si les personnages appuient sur le bouton de la couronne de Ras Nsi, le bas-relief représentant le serpent libère un gaz soporifique qui emplit le couloir et stagne pendant 1 minute. Toute créature qui s'engouffre dans le gaz ou commence son tour à l'intérieur doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 13. Le gaz n'a aucun effet sur les créatures qui ne peuvent pas être empoisonnées. Les victimes qui ratent leur jet sombrent dans l'inconscience pendant 1 heure. En utilisant des morceaux de tissu ou de la cire, on peut obstruer les centaines de petits trous pour empêcher la libération du gaz.

4. L'armurerie

Un sort de *verrou magique* a été lancé sur la porte de l'armurerie. Officiellement, seuls Ras Nsi, Sékélok et Fenthaza connaissent le mot de commande pour neutraliser le sort (« plume blanche »). Quand on le prononce en se tenant à moins de 1,5 mètre de la porte, les effets du sort sont annulés pendant 1 minute et on peut ouvrir la porte normalement pendant ce temps-là. La porte peut aussi être forcée avec un sort de *déblocage* ou en réussissant un test de Force (Athlétisme) DD 25.

Quand les personnages regardent à l'intérieur, lisez le texte suivant :

> Des cimeterres luisants, des heaumes décorés de serpents et des armures d'écailles sont disposés sur les râteliers de cette chambre forte. Le sol est jonché de grands os et de crânes et un bouclier fabriqué avec la carapace d'une tortue est accroché sur le mur opposé.
>
> Un grand serpent squelettique glisse de derrière les râteliers, dresse sa tête et dit en commun : « Ils nous diront le mot de passe ! Ainsi a parlé Ukurlahmu. »

Un **naga osseux** nommé Ukurlahmu a pour consigne de protéger l'armurerie contre les voleurs, mais il a le plus grand mal à se rappeler des visages. Il n'attaque que les créatures qui ne connaissent pas le mot de passe « masque noir ».

Les personnages ont trois chances de donner la bonne réponse avant qu'Ukurlahmu ne s'attaque à eux. Mais avant de les agresser, le naga utilise une action bonus pour prononcer le mot de commande qui provoque la formation de deux **squelettes minotaures** à partir des ossements de la salle. Les squelettes obéissent au naga.

Ukurlahmu parle d'une étrange manière. Quand il pose une question ou qu'il demande quelque chose, il entame toutes ces phrases à la troisième personne du singulier ou du pluriel et au futur. Par exemple : « ça nous dira... » (ou « il/elle nous dira » ou « ils/elles nous diront ») « pourquoi c'est là et ce que ça veut. » Quand il expose un fait ou répond à une question, il termine toujours ses phrases par : « ainsi a parlé Ukurlahmu. »

Le trésor

L'armurerie contient dix armures d'écailles complètes, cinquante cimeterres, vingt arcs longs, vingt arcs courts et cinquante carquois avec vingt flèches dans chacun

d'eux. Un sort de *détection de la magie* révèle une aura de transmutation autour du bouclier fixé au mur. Ce bouclier dispose d'une propriété magique mineure : les paroles prononcées par la personne qui en est équipée sont amplifiées et leur volume sonore est dix fois plus fort.

Le bouclier en carapace de tortue appartient à Sékélok et il est le seul autorisé à le toucher. Si un personnage le retire du mur, Ukurlahmu lui demande froidement de le remettre à sa place et il attaque si on ignore sa demande.

5. Les quartiers de Fenthaza

À l'extérieur de la pièce, deux **yuan-tis malisons** de type 2 sont de faction dans le couloir. Un combat dans ce hall alerte les yuan-tis gardes des couvées de la salle 6 qui arrivent en 1 round. On peut décrire la salle ainsi :

> Dans cette salle plane une légère fumée dégagée par des encens. Des peintures murales décolorées décorent les murs et le sol est couvert de tapis et de coussins. Un coffre orné de gravures est posé dans un angle à côté d'une urne de pierre couverte de gravures représentant des serpents. Une créature avec la partie supérieure d'une femme à la peau sombre et la partie inférieure d'un serpent se trouve au milieu de la pièce.

Fenthaza, une **yuan-tie oratrice des cauchemars** (voir annexe D) vit ici. Si l'alerte a été donnée, elle se fie à ses gardes pour la protéger tandis qu'elle libère la créature enfermée dans l'urne de pierre (voir ci-dessous). Fenthaza tente de neutraliser les intrus et de les confiner dans la zone 8. Un adversaire particulièrement pénible peut être enchaîné à l'autel de la zone 6 pour qu'elle puisse le torturer à sa guise.

Fenthaza, qui est un des plus puissants personnages du temple, a régné sur les yuan-tis après la mort de l'abomination qui les dirigeait et c'est elle qui a effectué le rituel pour transformer Ras Nsi en malison. Récemment, ses visions lui ont fait douter des capacités de Ras Nsi tandis que ce dernier délègue de plus en plus son autorité à son champion, Sékélok (zone 12).

L'urne de pierre

L'urne en pierre est haute de 1,3 mètre et pèse 125 kilos. Son couvercle pèse un peu plus de 12 kilos. Dans l'urne est enfermé un **élémentaire de l'air** qui n'obéit qu'à Fenhthaza. Si le couvercle de l'urne est soulevé par une autre personne que Fenthaza, l'élémentaire s'échappe et attaque.

Fenthaza utilise l'élémentaire pour traquer et tuer les prisonniers qui s'évadent. Une fois qu'il a accompli sa mission, il retourne toujours auprès de sa maîtresse.

Le trésor

Fenthaza porte sur elle un trousseau de clefs qui permettent d'ouvrir les menottes et les fers des prisonniers de la zone 8 et, autour du cou, un symbole sacré de Dendar le Serpent nocturne (25 po).

Le coffre est déverrouillé et renferme 200 po, un carquois en cuir noir incrusté de quartz qui représente une constellation (75 po) et une dague de cérémonie dans un fourreau en or estampé avec une scène représentant des animaux de la jungle en train de fuir (25 po).



Fenthaza

6. La salle sacrificielle

À moins qu'ils n'aient été attirés dans la zone 5 par des bruits de combat, quatre **yuan-tis gardes des couvées** (voir annexe D) montent la garde dans cette salle, un à chaque angle.

> Au milieu de cette salle se dresse un autel taché de sang. Des fers sont rivés sur sa surface et des niches sont creusées dans ses côtés. Dans chaque niche est posé un crâne humain. Des rainures partent de l'autel jusqu'à des petites rigoles afin que le sang s'écoule à travers le mur sud. Des urnes en argile débordent d'ossements et de restes sanguinolents.

Régulièrement, Fenthaza sacrifie des prisonniers sur cet autel. Pendant qu'ils agonisent, leur sang est évacué jusqu'au bassin de la zone 9. Un personnage prisonnier qui insulte ou ennuie Fenthaza peut finir ici, enchaîné à l'autel.

Les crânes chantants

Il y a six niches creusées dans l'autel (une sur les deux côtés les moins larges et deux sur les deux côtés les plus larges). Avec un sort de *détection de la magie*, on peut constater que les crânes humains dans les niches sont enveloppés d'une aura d'abjuration. Si un combat a lieu ici, les crânes se mettent à chanter en abyssal. Ils cessent de chanter s'ils sont retirés des niches ou si le combat cesse. Chaque crâne à une CA de 9, 1 pv et ils sont immunisés contre le poison et les dégâts psychiques. Tant qu'au moins un des crânes chante, tous les yuan-tis dans la salle bénéficient des avantages suivants :

- Résistance aux attaques contondantes, perforantes et tranchantes non magiques.
- Un avantage pour les jets de sauvegarde contre les sorts et les autres effets magiques.

La herse

Une herse scelle l'accès à la zone 8. Sur le mur au sud du passage, hors de vue de la zone 8, se trouve un levier en bronze. Mettre le levier en position haute permet de soulever la herse et l'abaisser la referme.

7. L'oracle maléfique

> De la vapeur s'élève au-dessus d'un bassin en pierre rempli d'un immonde liquide noir et pourpre. Trois créatures reptiliennes sont autour du bassin. La partie supérieure du corps de chacune d'elles est celle d'une femme à la peau sombre et la partie inférieure, celle d'un serpent.

Les prisonniers des yuan-tis

Les prisonniers des yuan-tis qui ne sont pas employés en tant qu'esclaves sont emprisonnés dans des cellules jusqu'à ce qu'ils soient sacrifiés à Dendar le Serpent nocturne. Dix exemples de prisonniers sont détaillés ci-dessous mais vous pouvez en créer d'autres. Tous ont les poignets et les chevilles entravés par des fers (voir zone 8 pour plus de détails). On leur a retiré leurs armures et leurs armes à moins que le contraire ne soit indiqué. Tous cherchent à fuir le temple afin de retourner à la civilisation ou dans leur tribu.

- Tahvo, un jeune garçon de dix ans (humain (h), chultais, non combattant avec CA 10 et 2 pv, LB) qui porte une guirlande de fleurs et adresse constamment des prières à Tymora.
- Sev, un **yuan-ti sang-pur** qui semble humain à l'exception de sa langue fourchue, a succombé à la fièvre du singe fou et il est enfermé ici jusqu'à ce qu'il retrouve sa santé mentale. Effectuez un jet sur la table Folie persistante du *Dungeon Master's guide* pour déterminer le mal qui ronge Sev.
- Oloma Authdamar (humaine (f), turamienne, **éclaireuse**, CB) est un membre de l'équipage de la *déesse des étoiles* (voir chapitre 2). Quand le navire s'est échoué, elle a sauté par un hublot et les yuan-tis l'ont capturée dans la jungle. Oloma a dissimulé une dague sur elle.
- Éclat de poterie, un **troubadour tabaxi** (voir annexe D), a été kidnappé alors qu'il allait de Port Nyanzaru au Fort Beluarian.
- Gorvax, un **triton du feu guerrier** (voir annexe D) veut s'échapper et retourner dans la vallée de l'Honneur perdu.
- Un Ménestrel nommé Lomar Dral (humain (h), turamien, **mage** sans aucun emplacement de sort, LB). Alors qu'il cherchait Artus Climber à Port Nyanzaru, il a été drogué par Salida, la guide yuan-tie, et il s'est réveillé prisonnier à Omu.
- Mung, un **gobelin** batiri, a été capturé dans la jungle par les yuan-tis. Il est mal nourri et souffre d'un épuisement de niveau 3 (voir annexe A du *Player's Handbook*.)
- Kanush Natombe (humain (h), chultais, **guerrier tribal**, N) s'est stupidement rendu à Omu pour prouver sa valeur à un autre homme. Il est mal nourri et souffre d'un épuisement de niveau 4.
- Zilla Atazi (humaine (f), chultais, **bandit**, LM) était pirate à bord du Croc-du-dragon. Le capitaine Elok Jaharwon l'a fait passer par-dessus bord pour insubordination. Les yuan-tis l'ont capturée sur une plage.

Les trois prêtresses yuan-tis, Atakiti, Kultha et Nyss, sont ici en permanence et utilisent le bassin pour communiquer avec Dendar le Serpent nocturne. Elles sont loyales envers Fenthaza et ce sont des **yuan-ties malisons** de type 3 avec les modifications suivantes :

- Ajoutez les sorts suivants à la liste de ceux que les yuan-tis peuvent utiliser de manière innée à volonté : *explosion occulte* (2 rayons ; +5 au toucher ; 1d10+3 points de dégâts de force par rayon), *illusion mineure* et *bouffée de poison*.
- Elles ne sont pas équipées d'arcs longs.

Le Bassin de l'oracle

L'immonde miasme dans le bassin focalise les rêves de Dendar le Serpent nocturne. Une créature qui s'immerge dedans ou qui y commence son tour subit 5 (1d10) points de dégâts psychiques.

Toute créature qui regarde le liquide poisseux pendant plus de quelques secondes a une brève vision cauchemardesque. Dans cette vision, elle est avalée par un serpent géant. Dès la fin du cauchemar, elle doit effectuer un jet de sauvegarde de Sagesse DD 15. Si elle rate ce jet, elle subit 5 (1d10) points de dégâts psychiques et elle est affligée d'une forme aléatoire de folie persistante (voir « Folies » dans le chapitre 8 du *Dungeon Master's Guide*).

8. Les fosses des prisonniers

Cette salle est fermée par une herse en fer. Le levier pour la soulever est situé dans la zone 6.

Les personnages capturés par les yuan-tis sont enfermés ici. Si c'est ainsi que les personnages y arrivent pour la première fois, lisez le texte suivant :

> L'air humide de la pièce empeste la transpiration. Vous êtes enchaînés à la paroi d'une fosse partiellement inondée. D'autres prisonniers gémissent à côté de vous, éclairés par la faible lumière des torches qui filtre par l'ouverture du puits.

Si les personnages jettent un coup d'œil dans cette salle à travers la herse, lisez ce texte à la place :

> Des gémissements et des pleurs étouffés s'élèvent de quatre puits fermés par des grilles de fer circulaires. Chaque grille est reliée par un crochet à une chaîne passée dans une poulie au plafond et enroulée à un treuil fixé sur un mur. Des fers sont accrochés sur le mur sud. Au nord, un disque de pierre légèrement lumineux est posé sur le sol d'une alcôve vide. Un symbole onduleux est gravé sur la surface du disque.

La salle contient quatre fosses, chacune d'elles étant un trou en forme de cloche de 3 mètres de profondeur et de 3 mètres de diamètre. Les puits sont remplis d'un mètre d'eau. Chacun d'eux est fermé par une grille de fer circulaire de 300 kilos qui requiert une Force combinée d'au moins 20 pour être soulevée. On peut aussi utiliser un treuil en métal situé près de chaque fosse pour soulever ou abaisser une grille en réussissant un test de Force DD 12. Escalader les parois glissantes des fosses nécessite un jet de Force (Athlétisme) DD 25.

Les nouveaux prisonniers sont enchaînés et placés dans une des fosses. Les yuan-tis leur retirent toutes leurs affaires qui sont stockées dans la réserve (zone 13) jusqu'à ce qu'elles soient inventoriées. Si les yuan-tis ont besoin de faire sortir un prisonnier, ils retirent un crochet d'une des grilles et l'utilisent pour soulever un prisonnier par ses chaînes.

Chaque fosse contient 1d3 prisonniers et certains sont décrits dans l'encadré « Prisonniers des yuan-tis ». Si un personnage joueur meurt, vous pouvez utiliser un des prisonniers attendant d'être sauvés pour présenter son nouveau personnage.

Les prisonniers sont obligés de porter des fers à leurs poignets et à leurs chevilles. Les menottes imposent un désavantage à tous les tests de caractéristique effectués pour nager ou pour escalader. Elles réduisent de moitié la vitesse de déplacement des prisonniers et imposent un désavantage à tous les tests de caractéristique effectués pour sauter. Fenthaza (voir zone 5) porte sur elle le trousseau de clefs pour ouvrir les menottes. Voir « Équipement d'aventuriers » dans le chapitre 5 du *Player's Handbook* pour connaître les règles liées aux fers et menottes (comment s'en défaire, les briser ou les crocheter).

Le téléporteur

Le disque de pierre gravé dans l'alcôve au nord est un des téléporteurs magiques de Ras Nsi (voir « Les téléporteurs » page 114).

9. Le fanum

> Devant vous s'ouvre une cathédrale souterraine. À une extrémité, un balcon sculpté est perché sur cinq serpents de pierre dressés en position d'attaque. Du sang coule de la gueule des serpents et tombe dans un bassin semi-circulaire avant de s'écouler par une gouttière inclinée dans une large cuvette en pierre. Au sud de la cuvette, il y a une mezzanine sur laquelle est posé un chaudron contenant une substance fumante dégageant des odeurs de chair. À l'ouest, un énorme gong sculpté de motifs de serpents est installé sur un second balcon.

Au cours des rituels, le fanum se remplit de yuan-tis mais autrement ce lieu n'est pas gardé. Quand on frappe le gong, on peut l'entendre dans toutes les salles du complexe. Un seul coup annonce le début d'un rituel du serpent : tous les yuan-tis du temple arrivent ici en une demi-heure. Au moins deux coups rapides déclenchent l'alerte : les yuan-tis du temple se rendent ici aussi rapidement que possible (voir la table « Les habitants du temple »).

Le bassin de sang

Le sang versé dans la zone 6 est transporté dans cette salle et s'écoule dans le bassin central où stagne le sang visqueux de précédents sacrifices sur une épaisseur de 3d6 x3 centimètres. Les yuan-tis, de temps en temps, se vautrent dans ce sang et il arrive parfois que des esclaves soient conduits pour y être transformés en yuan-tis ou dévorés vivants par des adeptes en pleine extase religieuse (voir « Les rituels des yuan-tis », ci-après).

Le chaudron

Un ragoût de chair bouillie mijote dans ce chaudron qui est chauffé par une poche de magma située juste en dessous. Renverser le chaudron est une action qui nécessite de réussir un test de Force DD 15. Quand le chaudron est renversé, toute créature au sol, située dans un cône de 4,5 mètres devant le chaudron doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 12. Si le jet rate, la victime subit 4 (1d8) points de dégâts de feu, la moitié si le jet réussit.

Le balcon nord et le téléporteur

Ras Nsi et Fenthaza se présentent sur le balcon nord pour s'adresser à leurs sous-fifres. Pour y grimper, un personnage doit réussir un test de Force (Athlétisme) DD 13. La balustrade autour du balcon fournit un abri partiel contre les attaques à distance provenant de la salle en contrebas.

Sur le mur du fond du balcon nord, une alcôve abrite un disque de pierre avec une gravure sur sa surface, un des téléporteurs magiques de Ras Nsi (voir « Les téléporteurs » page 114).

La herse

Une herse scelle l'entrée de la zone 10. Il y a un levier de bronze dans le mur au nord de ce passage, hors de vue de la zone 10. Mettre le levier en position haute permet de soulever la herse et l'abaisser la referme.

Les rituels des yuan-tis

Tous les dix jours, les yuan-tis se réunissent dans le fanum pour se livrer à des rituels dépravés. La cérémonie se déroule au cours de la nuit avec une équipe réduite de gardes pour protéger le reste du temple pendant ce temps.

Au cours du rituel, on fait brûler des encens hypnotiques sur les appliques des murs (voir zone 13 pour plus d'informations sur ces encens). Fenthaza officie pour la congrégation à partir du balcon nord. Alors que la cérémonie atteint son paroxysme, elle se joint aux adeptes dans le bassin de sang pour dévorer des esclaves avant de regagner ses quartiers. De temps en temps, au cours de ces rituels, des esclaves humains sont transformés en yuan-tis sang-pur ou en gardes des couvées. Pour être transformés, les esclaves doivent se baigner avec des serpents dans le sang de victimes sacrifiées tout en étant sous l'influence de drogues. Après cette transformation les esclaves subissent 1d6 niveaux d'épuisement. Une fois qu'ils se sont débarrassés de leur ancienne peau, ceux qui survivent au processus sont conduits vers leur nouvelle demeure dans les nids des yuan-tis (zone 18) afin de récupérer. Ceux qui meurent sont donnés en pâture à l'hydre de la zone 21.

Fenthaza peut faire en sorte que des personnages humains capturés soient transformés en sang-pur pour pouvoir se déplacer à leur guise dans le temple et approcher Ras Nsi. Cette transformation ne peut être annulée que par un sort de *souhait* ou par une intervention divine. Les personnages qui survivent sont affligés d'une forme aléatoire de folie persistante (voir « Folies » dans le chapitre 8 du *Dungeon Master's Guide*). Un humain qui subit le rituel et y survit conserve ses traits et gagne les traits raciaux yuan-tis suivants :

Immunisé contre le poison. Vous êtes immunisé contre les dégâts du poison et contre l'état empoisonné.

Incantation innée. Vous connaissez le tour de magie *bouffée de poison*. Avec ce trait, vous pouvez lancer le sort *amitié avec les animaux* à volonté mais uniquement sur des serpents. À partir du 3e niveau, vous pouvez aussi utiliser le sort de *suggestion* mais une fois que vous l'avez utilisé, vous ne pouvez plus vous en servir avant d'avoir pris un long repos. Vous utilisez le Charisme comme caractéristique d'incantation avec ces sorts.

Résistance à la magie. Vous êtes avantagé sur les jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Vision dans le noir. Dans un rayon de 18 mètres, vous pouvez voir dans une zone de lumière faible comme s'il s'agissait d'une lumière vive et dans l'obscurité comme s'il s'agissait d'une lumière faible.

10. Le harem

Une herse en fer scelle l'entrée de cette salle. Pour la soulever, il faut actionner un levier dans la zone 9.

> Une fontaine d'eau douce est installée au centre de la salle. Une odeur de lys flotte dans les airs et des voiles de soie sont doucement agités par un courant d'air chaud. Des arches s'ouvrent sur des petits espaces plongés dans une semi-pénombre, garnis de coussins et de corbeilles de douceurs sucrées. On compte une douzaine d'humanoïdes légèrement vêtus avec des yeux de serpent et des plaques d'écailles sur leurs bras, leurs jambes, leur cou et leur dos. Deux reptiles bipèdes inhumains les surveillent.

C'est dans ces salles que les concubines et concubins de Ras Nsi vivent dans le luxe. Le harem est constitué de onze **yuan-tis sang-pur** et d'un **doppelganger** se faisant passer pour l'un d'entre eux. Deux **yuan-tis gardes des couvées** (voir annexe D) les surveillent en permanence.

Ras Nsi avait l'habitude de passer ici la plus grande partie de son temps pour profiter des plaisirs de son harem. Depuis qu'il a été frappé par la malédiction mortelle, il préfère rester cloîtré ailleurs. Les sang-pur ne s'opposeront pas aux personnages mais ils ne les aideront pas non plus. Ils redoutent suffisamment Ras Nsi pour ne pas vouloir le trahir sciemment. Malgré les efforts de Ras Nsi pour dissimuler les effets de la malédiction mortelle, les membres de son harem savent qu'il est malade et mourant.

Le champion de Ras Nsi, Sékélok (zone 11), est fasciné par la concubine nommée Neema et joue un jeu dangereux en venant lui rendre visite en plein cœur de la nuit. Neema intimide suffisamment les autres concubines pour qu'elles ne révèlent rien de cette liaison.

L'espion doppelganger

Le doppelganger s'est infiltré dans le temple en tuant et en prenant la forme d'un yuan-ti mâle sang-pur nommé Ishmakahl. Il a été envoyé par Zagmira, une Magicienne rouge, pour espionner Ras Nsi. Malheureusement pour ses employeurs, le doppelgagner a eu peu de contact avec Ras Nsi depuis son arrivée au fanum ; cependant, il a appris quelques petites choses en espionnant les conversations intimes entre Sékélok et Neema.

Ishmakahl a l'apparence d'un beau Chultais avec des yeux de serpent. Si les personnages entrent en contact avec lui en se présentant de la part des Magiciens rouges, il leur offre son aide pour voler les cubes énigmatiques dans la tanière de Ras Nsi (zone 12). Il connaît l'agencement du temple et sait qu'il y a une porte secrète quelque part dans la salle du trône (zone 11) qui mène aux quartiers de Ras Nsi. Il sait également qu'on peut aussi y accéder par l'intermédiaire des téléporteurs du fanum bien qu'il ignore comment les activer. Il conseille aux personnages de faire irruption dans la tanière de Ras Nsi au cours de la prochaine visite de Sékélok dans le harem.

Ishmakahl envisage secrètement de déserter au profit des yuan-tis. Si son plan a le moindre risque de se retourner contre lui, il se révèle à Ras Nsi ou Sékélok et les avertit de la présence d'intrus.

Le téléporteur

Dans la petite salle située à l'est, il y a une alcôve avec un disque de pierre légèrement brillant sur la surface duquel est gravé un symbole ressemblant à un serpent. C'est un des téléporteurs magiques de Ras Nsi (voir « Les téléporteurs » page 114).

Le trésor

Les personnages qui pillent cette salle gagnent les trésors suivants : une tiare en or blanc ayant la forme de deux vipères entremêlées avec des topazes à la place des yeux (750 po), une petite boîte en jade en forme de dionée avec des feuilles dorées (250 po) et deux bougeoirs en or représentant des cobras (75 po chacun).

11. La salle du trône

> Quatre piliers supportent le plafond voûté de cette salle et une volée de marches s'envole vers un trône de fer sculpté pour ressembler à une hydre. Un grand triangle bleu est peint sur le mur derrière. Au sud, un disque de pierre avec une gravure sur sa surface est posé à même le sol dans une petite alcôve. À l'est, une ouverture de 3 mètres de large mène à un sous-sol inondé.

Les circonstances déterminent les occupants de cette salle :

- Au cours de la journée, **Ras Nsi** (voir annexe D) est « assis » sur son trône et discute avec deux **yuan-tis malisons** de type 1 qui le conseillent régulièrement. Montant la garde au milieu de la salle, il y a le champion de Ras Nsi, Sékélok (voir ci-dessous) ainsi que trois **yuan-tis gardes des couvées** (voir annexe D). Derrière le trône sont cachées quatre **goules** qui n'obéissent qu'à Ras Nsi. Chacune des goules a un triangle bleu tatoué sur le front.
- La nuit, Ras Nsi se retire dans la zone 12, laissant ici les autres yuan-tis (y compris Sékélok) et les goules. Parfois, Sékélok s'éclipse pour se rendre au harem (zone 10).
- Si on a fait sonner le gong de la zone 9, Sékélok et les autres yuan-tis partent pour aller voir ce qui se passe tandis que les goules restent cachées derrière le trône et que Ras Nsi se réfugie dans la zone 12.

Sékélok

Sékélok est un grand yuan-ti sang-pur très musclé. Il a les caractéristiques d'un **champion** (voir annexe D) avec les modifications suivantes :

- Sékélok est neutre mauvais.
- Il n'a pas d'armure mais ses écailles sont aussi résistantes que de l'acier (CA 18).
- Il est immunisé contre les dégâts du poison et l'état empoisonné.
- Il a vision nocturne sur une portée de 18 mètres.
- Il parle l'abyssal, le commun et le draconique.
- Il est avantagé sur les jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.
- Il a le trait d'Incantation inné décrit ci-dessous.

Incantation innée. Sékélok utilise le Charisme comme caractéristique d'incantation (jet de sauvegarde contre les sorts DD 13). Il peut lancer les sorts suivants de manière innée, sans composantes matérielles :

À volonté : *amitié avec les animaux* (serpents uniquement), *bouffée de poison*
3/jour : *suggestion*

Sékélok est le garde du corps de confiance de Ras Nsi et il prend un plaisir malsain à massacrer les ennemis de son maître. Ras Nsi aime particulièrement forcer ceux qui l'ont offensé à se battre en duel contre Sékélok, soit jusqu'au premier sang, soit à mort.

Sékélok entretient une liaison secrète avec Neema, une des concubines de son maître (voir zone 10). Et cette situation le trouble car, s'il reste totalement loyal envers Ras Nsi, ce subterfuge flatte son ego. Si Ras Nsi découvre cette liaison, il les fera écorcher vivants tous les deux pour leur trahison puis donnera leurs restes à son hydre (voir salle 21).

La porte secrète

Une porte secrète dans l'angle ouest du mur nord mène à l'antre de Ras Nsi (zone 12). Pour localiser la porte secrète, un personnage doit réussir un test de Sagesse (Perception) DD 16 en examinant les murs. Si on a parlé aux personnages de ce passage, ils obtiennent un avantage pour ce test.

Le téléporteur

Le disque de pierre gravé dans l'alcôve sud-est un des téléporteurs magiques de Ras Nsi (voir « Les téléporteurs » page 114).

12. L'antre de Ras Nsi

> Des ombres dansent sur cette chambre opulente. Dans un coin sont posés des coussins et sur les murs sont accrochés de boucliers décoratifs. Des trésors sont entassés un peu partout dans la salle : des pièces d'or et d'argent ; une harpe dorée ; une carafe à vin incrustée de joyaux ; des oreillers en soie ; et des vêtements luxueux passés sur des mannequins de bois. À l'est, un disque de pierre gravé est posé par terre dans une alcôve. À l'ouest, une plaque d'acier rectangulaire fixée au mur a été polie jusqu'à être aussi réfléchissant qu'un miroir.

La nuit, **Ras Nsi** (annexe D) se repose ici, affaibli par la malédiction mortelle qui le consume lentement. Si des ennemis l'acculent dans cette salle, les boucliers se détachent des murs pour le protéger (voir « Les boucliers volants », ci-dessous). Pendant la journée, Ras Nsi ne vient ici que s'il est en danger.

Si les personnages triomphent de Ras Nsi et l'interrogent, il révèle les informations suivantes pour sauver sa peau :

- Ras Nis est condamné à pourrir lentement jusqu'à en mourir. Il ignore ce qui a provoqué sa maladie et il n'a aucun moyen de la guérir.
- Avant de mourir, Ras Nsi veut libérer Dendar le Serpent nocturne et détruire le monde.
- Les yuan-tis croient qu'il existe une porte fermée quelque part sous les pics de Flamme qui empêche Dendar d'arriver sur le monde. Acérérak a promis d'aider Ras Nsi à déverrouiller cette barrière et à provoquer l'avènement du Serpent nocturne. En échange, Ras Nsi protège le Tombeau des neuf dieux.
- Neuf cubes énigmatiques en pierre sont nécessaires pour entrer dans le Tombeau des neuf dieux. Ras Nsi ne sait pas comment les utiliser pour déverrouiller l'entrée du Tombeau.
- L'entrée du Tombeau est signalée par un obélisque (Ras Nsi peut indiquer la direction et/ou fournir une escorte.)
- Acérérak a tué les neuf dieux d'Omu avant de faire des habitants de la cité ses esclaves dont il s'est servi pour construire le tombeau.

Les boucliers volants

En tant qu'action bonus, Ras Nsi peut prononcer un mot de commande (« Ssilum ») pour que cinq boucliers se décrochent des murs et viennent se disposer autour de lui en lévitation. Tant qu'ils sont actifs, Ras Nsi bénéficie d'un bonus de +10 à sa CA. Si une attaque qui toucherait normalement Ras Nsi est bloquée par les boucliers, l'un d'eux est frappé et tombe par terre, inactif, réduisant de 2 points le bonus à la CA. Quand il ne reste plus aucun bouclier actif, l'effet cesse et Ras Nsi ne peut utiliser de nouveau ce pouvoir tant qu'il n'a pas pris un repos long. Un sort de *détection de la magie* ou un effet similaire révèle une aura de transmutation autour des boucliers. Seul Ras Nsi peut les activer et l'effet est limité à cette salle.

Le téléporteur

Le disque de pierre gravé dans l'alcôve est, est un des téléporteurs magiques de Ras Nsi (voir « Les téléporteurs » page 114).

Le trésor

Ras Nsi est équipé d'une *épée longue ardente* et il a sur lui une *pierre messagère*. La pierre qui complète la paire est en possession de Salida (voir « Trouver un guide », page 33).

L'antre de Ras Nsi contient des trésors venus de terres lointaines. Cette collection inclut une flasque de vin sembien (50 po), un pourpoint amnien incrusté de joyaux avec une bourse assortie (75 po), un élégant manteau cormyréen (100 po), une harpe dorée de Moonshae (250 po) et trois grands cousins recouverts de soie turamienne (325 po chacun). Le livre des sorts relié en cuir de Ras Nsi est caché sous un des coussins. Il contient tous les sorts qu'il a préparés (voir annexe D). De plus, son trésor contient trente gemmes de 50 po dans une urne en argile, 150 pp dans un coffre en bois déverrouillé, 350 po et 900 pa dispersées par terre et une statuette de crapaudonte en bois peint avec trois améthystes à la place des yeux (100 po chacune).

Les cubes énigmatiques. Si Ras Nsi s'est emparé d'un ou plusieurs cubes dans les sanctuaires d'Omu, c'est ici qu'ils seront.

13. La réserve

La double porte au sud-est est verrouillée. Avec des outils de voleur, un personnage peut crocheter la serrure en réussissant un test de Dextérité DD 15.

> La salle est remplie de piles de robustes caisses en bois, des ballots de vêtements et des amphores d'argile.

Tout ce qui est récupéré à la surface est stocké ici. Un **serpent constricteur géant** éveillé nommé Azi Mas garde ces provisions. Quand de nouveaux équipements arrivent, Azi Mas les vérifie personnellement et les inventorie mentalement. Le reste du temps, il reste lové dans les ombres. Le serpent s'ennuie et il adore discuter avec les visiteurs yuan-tis. Si d'autres créatures entrent ici en venant du sud-ouest, il leur tend une embuscade et tente de prendre un otage. S'il estime n'avoir aucune chance de l'emporter, il geint et supplie qu'on lui laisse la vie.

Il y a très longtemps, un druide de la jungle a utilisé un sort d'*éveil* sur Azi Mas, ce qui lui a conféré une Intelligence de 10 et la capacité de s'exprimer en langue commune. Après avoir

servi le druide pendant toute la durée de l'enchantement, le serpent s'est retrouvé à Omu. Azi Mas a une bonne mémoire ; il peut se rappeler des noms et des visages et n'hésite pas à avertir ses maîtres quand il voit passer de nouveaux individus.

Le trésor

La réserve contient cinquante ballots de vêtements ; six caisses de lingots de bronze ; trois tonneaux de sel et d'épices ; et trois caisses contenant des cordes, de l'huile, des lanternes, du papier et des couvertures. Avec toutes les marchandises dans la réserve, les personnages peuvent rassembler suffisamment d'équipements pour constituer cinq paquetages d'explorateur.

Encens hypnotique. On peut également trouver une boîte scellée contenant dix blocs d'encens. En allumer un génère une fumée qui emplit une sphère de 6 mètres de diamètre et qui se déplace avec le bloc. Toute créature qui commence son tour dans cette fumée et qui en respire doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 16 ou sombrer dans une sorte de torpeur, un demi-sommeil hanté de visions de cauchemar. Bien que la victime reste éveillée, elle est empoisonnée. Même les yuan-tis sont vulnérables à cet effet qui dure une heure après que la créature a quitté la zone affectée par la vapeur ou jusqu'à ce qu'elle bénéficie des effets d'un sort de *restauration inférieure* ou d'une magie similaire.

14. La distillerie de venin

La porte au sud est verrouillée et la serrure dissimule un piège à aiguille empoisonnée. Pour crocheter la serrure, un personnage avec des outils de voleur doit réussir un test de Dextérité DD 15. Trouver le piège nécessite de réussir un test de Sagesse (Perception) DD 20 ; une fois trouvé, il peut être désamorcé en réussissant un test de Dextérité DD 12. Un personnage qui essaie de crocheter la serrure sans avoir au préalable désamorcé le piège doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 16. S'il rate son jet, il est piqué par l'aiguille et subit 5 (1d10) points de dégâts de poison en plus d'être aveuglé. La cécité est permanente, mais elle peut être soignée avec un sort de *restauration inférieure* ou une magie similaire.

> Ici, l'air est moite et poisseux. Des rais de lumière naturelle filtrent par des fissures au plafond et le sol est couvert de boue. Des établis en pierre sont encombrés de flacons en argile de différentes formes et de différentes tailles. Des champignons vénéneux, de la gentiane et de la belladone poussent un peu partout, alimentés par l'eau qui s'infiltre par le plafond. Près des plantes se tient un homme chauve avec une peau écailleuse et une seringue en bronze. Dans les ombres autour de lui, cinq silhouettes humanoïdes voûtées dégagent une odeur de pourriture.

Les yuan-tis utilisent cette salle pour extraire le venin des serpents. Xopal, un **yuan-ti sang-pur** distille et mélange les venins pour créer de nouveaux poisons mortels. Cinq **zombis** humains lui servent « d'assistants ».

Xopal est équipé d'une seringue en bronze contenant trois doses d'un cocktail empoisonné. Avec une action, il peut effectuer une attaque de corps à corps avec la seringue (+3 pour toucher) qui inflige 1 point de dégâts perforants et injecte une dose de poison en cas d'attaque réussie. Toute créature qui reçoit une dose de poison doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 14. Elle subit 10 (3d6) points de dégâts de poison si elle rate le jet et la moitié si elle le réussit. De plus, la créature est empoisonnée pendant une heure, qu'elle réussisse ou non son jet.

Xopal pense que son destin est d'être transformé en une forme beaucoup plus puissante de yuan-ti, une métamorphose qui aura lieu quand il aura mis au point un poison si virulent que même les créatures qui sont naturellement immunisées ne pourront le supporter. Xopal utilise les zombis comme cobayes ; une fois qu'il aura réussi à vaincre leur immunité, il envisage de faire d'autres tests sur des yuan-tis vivants.

Les fioles de poison

La présence d'autant de poisons rend les combats dans cette salle particulièrement dangereux. Si un établi est soumis à une force explosive comme celle générée par des sorts de *vague tonnante* ou de *boule de feu*, les fioles se brisent et génèrent un nuage de vapeurs empoisonnées dans une sphère de 4,5 mètres de diamètre qui stagne pendant 1 minute. Toute créature qui y pénètre pour la première fois au cours de son tour ou qui y débute son tour doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 15. Si elle rate le jet, elle subit 18 (4d8) points de dégâts de poison. Les créatures sont affectées même si elles retiennent leur respiration ou même si elles n'ont pas besoin de respirer.

Parmi les poisons, une jarre en bronze fermée par un bouchon est utilisée pour faire fermenter des racines issues de la jungle pour les transformer en gaz soporifique. Si on retire le bouchon, le gaz est libéré et s'étend en une sphère de 4,5 mètres de diamètre autour de la jarre. Voir la zone 3 pour les effets du gaz soporifique.

Le trésor

Xopal possède une clef en cuivre qui permet de déverrouiller la porte sud.

Les personnages qui examinent les poisons peuvent récupérer vingt doses de venin de serpent, cinq doses d'essence éthérée et cinq doses de torpeur (voir « Poisons » dans le chapitre 8 du *Dungeon Master's Guide*).

15. La fosse aux serpents

> Une passerelle de bois branlante court le long des murs entourant une profonde fosse. Une odeur immonde émane de ce qui se trouve en contrebas. Quelque part dans l'obscurité du gouffre se tortillent des milliers de serpents.

Malgré les apparences, on ne risque rien sur la passerelle branlante. Parfois, les yuan-tis jettent les esclaves désobéissants dans cette fosse pour qu'ils soient dévorés par les serpents. Le gouffre est profond de 15 mètres et il est rempli de serpents venimeux. Quand une créature tombe ou descend dans la fosse, une **nuée de serpents venimeux** se forme autour d'elle et l'attaque. Un nombre illimité de nuées peut être généré de cette façon. Une nuée qui n'a plus rien à attaquer se disperse et cesse d'exister.

Pour escalader les parois humides de la caverne, un personnage doit réussir un test de Force (Athlétisme) DD 15.

16. Les bains sanglants

> Cette salle est imprégnée de l'odeur métallique du sang. Le long d'un des murs sont alignés dans des alcôves des bassins remplis de sang. Entre les bassins, on note la présence de traînées de sang et d'empreintes de pas.

Chaque jour, à leur réveil, les yuan-tis se baignent rituellement dans le sang des sacrifices. Le sang est chauffé par des sources chaudes passant sous chaque bassin de pierre. Quand les personnages entrent, quatre **yuan-tis sang-pur** et deux **yuan-tis malisons** de type 2 se baignent. Cinq esclaves en pagnes (humains (h et f), chultais, **roturiers**, divers alignements) s'occupent de leur moindre besoin. Donnez des noms aux esclaves selon vos besoins (voir l'encadré consacré aux noms chultais dans l'introduction de cette campagne).

Les yuan-tis couverts de sang déposent leurs armes au fond des alcôves. S'ils entendent le gong sonner l'alarme, ils ordonnent à leurs esclaves de rester ici pendant qu'ils s'équipent et se dirigent rapidement vers la zone 9. Si un combat se déroule ici, des renforts venus de la zone 17 arrivent en 1d3 rounds.

17. Le sauna

> De la chaleur est générée par une énorme pierre ovale enfoncée dans le sol de cette salle. Des peaux résultant de la mue, des exuvies, sont entassées près de la pierre et, dessous, sur des petites étagères, sont alignées des jarres. Un yuan-ti à tête de serpent se dépouille de sa peau tandis que deux humains, musclés et torses nus, armés de lances le regardent.

La pierre ovale est haute de 2,4 mètres et est constituée d'une roche poreuse. Placée juste au-dessus d'une source volcanique, elle diffuse la chaleur dans toute la salle. Les yuan-tis viennent ici pour retirer leur ancienne peau et faire briller leurs écailles.

Trente jarres sont alignées sur les étagères situées sous la pierre ovale et chacune d'elles contient des onguents parfumés que les yuan-tis utilisent pour assouplir leur peau et pour faciliter leur mue. Ces onguents n'ont aucune valeur.

À moins qu'ils aient été combattus et vaincus ailleurs, deux esclaves (humains (h), chultais, **gladiateurs**, NM) surveillent Yahru, un **yuan-ti malison** de type 1, alors qu'il retire son ancienne peau (un processus qui peut prendre 1 heure). Yahru est le maître-espion de Ras Nsi et il n'aime pas être dérangé. On ordonne à des personnages qui se font passer pour des yuan-tis sang-pur de quitter immédiatement la salle. Des personnages devenus des esclaves auront pour consigne d'étaler de l'onguent sur la peau de Yahru pour accélérer la mue.

Yahru déteste le combat physique et il tient beaucoup trop à ses gardes du corps pour risquer leur vie au cours d'un affrontement inutile. À moins que les personnages ne provoquent un combat, il tente d'en savoir plus sur eux et de découvrir leurs secrets tout en fournissant le moins d'informations possible. S'il obtient des renseignements intéressants pour Ras Nsi ou Fenthaza, il choisit auquel des deux les transmettre. Yahru adore les dresser l'un contre l'autre.

Si ses gardes du corps sont vaincus et qu'il est menacé de mort, Yahru offre quelques fragments d'informations en échange de sa vie. En plus du plan et des défenses du temple, il connaît les éléments suivants :

- Ras Nsi commande les yuan-tis d'Omu, mais son pouvoir ne tient qu'à un fil. La haute prêtresse Fenthaza est sa principale rivale.
- Ras Nsi est peu à peu rongé par une maladie magique pour laquelle il n'existe aucun remède.
- Ras Nsi a passé un pacte avec une puissante liche nommée Acérérak qui a conquis Omu il y a très longtemps et qui a fait bâtir un tombeau sous la ville. L'entrée de ce tombeau est signalée par un obélisque (Yahru peut indiquer la direction).
- Acérérak a tué les neuf dieux d'Omu avant de réduire en esclavage les habitants humains et minotaures de la cité, qu'il a utilisés pour construire le tombeau.

18. Les nids des yuan-tis

> Ces catacombes humides et froides ont été aménagées pour que les yuan-tis y dorment. Les murs sont percés d'alcôves qui servent de nids à ces créatures.

Quand les personnages arrivent, douze des dix-huit alcôves sont occupées par six **yuan-tis malisons** (deux de chaque type 1, 2 et 3) et six **yuan-tis sang-pur**. Les six autres alcôves ne sont pas utilisées pour l'instant. Franchir cette zone sans être repéré est impossible à moins que les personnages n'aient recours à la magie pour se dissimuler.

Si on a fait résonner le gong de la zone 9, tous les yuan-tis de la salle s'équipent de leurs armes avant d'aller voir ce qui se passe.

19. La grotte des esclaves

> Un feu de camp projette une douce lumière sur les parois de cette caverne. Un peu partout, il y a des tas d'herbes mortes et de feuilles de palmiers ainsi que des empreintes de pas dans le sol boueux.

Quand ils ne travaillent pas, 2d10 esclaves (différentes races et sexes, **roturiers**, différents alignements) se reposent ici. Pour leur attribuer des noms, consultez l'encart des noms chultais dans l'introduction de cette campagne. Trois **yuan-tis gardes des couvées** (voir annexe D) surveillent les esclaves pour le maître des esclaves Issar, un **yuan-ti malison** de type 3 qui porte une coiffe en tissu rouge. Issar préfère nettement se contempler dans son petit miroir que de faire travailler les prisonniers.

Il est trop fier pour s'adresser à la « viande » qu'il commande. Il a donc choisi un jeune esclave chultais nommé Khoti pour interpréter ses gestes subtils. Un simple mouvement de queue peut être interprété comme un ordre indiquant d'aller chercher de l'eau ou un mouvement de langue comme une autorisation. En vérité, Khoti interprète librement ce qu'il voit. Issar s'en moque complètement tant qu'on lui témoigne le respect qu'il exige. Si des étrangers se présentent à Issar, Khoti les interroge au nom de son maître.

Les esclaves

Supervisés par Issar, les esclaves sont censés élargir cette caverne pour en faire de nouvelles salles de repos pour les yuan-tis. Cependant, la progression est lente. Les esclaves s'épuisent rapidement ou cassent la plupart de leurs outils et Issar attend qu'on lui livre de nouveaux équipements.

Les esclaves sont physiquement en bonne santé, mais leur volonté a été brisée par des traumatismes et des drogues tranquillisantes. Leurs émotions ne s'expriment que durant leur repos quand les rêves du Serpent nocturne les font hurler pendant leur sommeil troublé.

Les esclaves ne sont pas enchaînés. S'ils ont l'occasion de fuir, la plupart restent paralysés, incapables de se décider. Pour briser leur conditionnement, il faut se montrer ferme et réussir un test de Charisme (Persuasion ou Intimidation) DD 17. Des esclaves armés qui réussissent à se reprendre tentent de tuer autant de yuan-tis qu'ils le peuvent. Ils connaissent les défenses du temple et la disposition générale de ses salles sauf en ce qui concerne les zones 11 et 12 (qu'ils n'ont jamais vues).

Le trésor

Issar porte sur lui une clef en fer qui déverrouille la double porte menant à la zone 13. Sur son couvre-chef en tissu rouge est cousue une malachite (250 po) et il se mire dans un petit miroir doré (75 po).

20. La rivière souterraine

> Une rivière souterraine s'écoule devant vous. Des stalactites effleurent sa surface et dans l'obscurité résonne le bruit de l'eau qui ruisselle.

La rivière relie plusieurs sections du complexe. Elle est profonde de 1,60 à 9 mètres et le courant n'est pas assez fort pour être dangereux pour des nageurs. Au nord et au sud, la rivière disparaît dans des tunnels submergés qui s'étendent sur des kilomètres sous la jungle.

Les barques

Quand les personnages arrivent, deux barques sont stationnées sur la rive près du tunnel menant à la zone 23 (voir le chapitre 5 du *Dungeon Master's Guide* pour plus d'informations sur les barques). Une clochette est attachée à un crochet à l'avant de chaque barque. Si on en fait teinter une, cela appelle l'hydre de la zone 21 qui arrive en 1d6 rounds.

Les yuan-tis gardes des couvées

Les barques sont gardées par quatre **yuan-tis gardes des couvées** (voir annexe D) qui surveillent aussi le passage secret (zone 23). S'ils repèrent des intrus qui ne sont pas déguisés en yuan-tis, un des gardes se précipite pour alerter les yuan-tis stationnés dans la zone 19 tandis que les autres tentent de repousser les nouveaux venus.

Ils arrêtent et interrogent des personnages déguisés en yuan-ti sang-pur. Pour bluffer les gardes, les personnages doivent réussir un test de groupe de Charisme (Supercherie) DD 10. Si le test de groupe est réussi, les gardes leur font signe d'entrer sans vérifier leur histoire. Si le test échoue, les gardes des couvées les conduisent auprès du maître des esclaves Issar dans la zone 19.

21. La tanière de l'hydre

> Une rivière souterraine s'élargit jusqu'à une caverne inondée. À l'ouest, une berge de galets mène à une porte enfoncée dans la paroi de la grotte. Vers le centre du lac, des ossements flottent comme une laisse de mer autour d'un pilier rocheux.

Une **hydre** est tapie sous l'eau. Ras Nsi la considère comme un animal de compagnie qu'il nourrit régulièrement avec des esclaves, des prisonniers et des subordonnés qui l'ont défié. Les victimes sacrifiées à l'hydre sont attachées, transportées sur une barque et conduites là où la rivière est la plus profonde. Pour appeler le monstre, les gardes font sonner la cloche de la barque et font passer la ou les victimes par-dessus bord.

Tant qu'elle est nourrie, l'hydre ne s'attaque pas aux barques qui vont et viennent. Quand on sonne une des cloches, la créature fait surface au bout d'1d6 rounds. Si elle n'est pas nourrie immédiatement, elle attaque la barque. Elle attaque également tout bateau qui s'aventure au nord de la zone 18. Les nageurs sont également des proies de choix.

22. La caverne des champignons

> Le passage s'élargit jusqu'à une caverne couverte de champignons. Champignons vénéneux, vesses-de-loup et d'autres pousses fongiques recouvrent le sol et les parois. Contre le mur le plus éloigné, un squelette déformé gît sous une étendue de moisissures jaunâtre. Une clef en cuivre est accrochée à son cou.

Un limon vert (voir le chapitre 5 du *Dungeon Master's Guide*) est suspendu au plafond au-dessus de l'entrée et tombe sur la première créature qui passe sous lui.

De la moisissure jaune (voir le chapitre 5 du *Dungeon Master's Guide*) recouvre le squelette. Si une créature touche la moisissure, elle projette un nuage de spores mortelles.

Le corps est celui de Kukuga, un yuan-ti sang-pur qui vénérait secrètement Zuggtmoy (la reine démon des champignons). Kukuga avait concocté un mélange de champignons censé le transformer en un être plus proche de sa maîtresse démoniaque. Au lieu de cela, il est mort dans d'atroces souffrances. Xopal (zone 14) s'aventure parfois ici pour récolter des champignons vénéneux sur son corps.

Pour récupérer la clef en cuivre sans déranger la moisissure, un personnage doit réussir un test de Dextérité (Escamotage) DD 12. La clef déverrouille la porte menant à la zone 14 (La distillerie de venin).

23. L'entrée secrète

Si les personnages entrent dans ce tunnel en venant de la surface, lire le texte suivant :

> Le passage s'enfonce dans les entrailles de la terre. L'air est humide et poisseux et les parois sont couvertes de moisissures. Des mille-pattes inoffensifs courent sur le sol alors que vous descendez.

Le tunnel fait environ 30 mètres de long. Des personnages qui l'empruntent pour remonter à la surface émergent parmi les ruines du palais royal d'Omu (voir chapitre 3, zone 20B).

Chapitre 5 : Le Tombeau des neuf dieux



Acérérak a bâti le Tombeau des neuf dieux, non seulement pour abriter les dépouilles des dieux charlatans d'Omu, mais aussi pour éliminer les intrus. Cependant, de nos jours, peu de gens connaissent l'existence de la tombe qui reste donc une énigme. Rares sont les histoires de taverne susceptibles d'attirer les aventuriers à ses portes et ses horreurs ne figurent nulle part dans les bibliothèques de Candlekeep. Il y a une excellente raison à cela : de tous ceux qui sont entrés dans le tombeau, aucun n'est revenu raconter son histoire.

L'histoire du tombeau

Alors que les personnages arpentent les profondeurs du Tombeau des neuf dieux, ils devraient découvrir des bribes de son macabre passé.

L'érection du tombeau

Après avoir assassiné les dieux d'Omu, Acérérak a réduit les Omuans en esclavage et les a obligés à creuser un gigantesque tombeau sous l'une des falaises entourant la ville. L'archiliche a conçu des épreuves violentes à intégrer à chaque chambre funéraire et les a semées d'illusions et d'énigmes pour tromper les intrus. Une fois le tombeau achevé, elle a envoyé ses esclaves dans les pièges mortels pour en tester l'efficacité. Elle a changé une partie de ses victimes en morts-vivants et en golems de chair et les a enfermées dans la tombe pour servir de gardiens. Ensuite, la liche a repris son chemin.

En l'absence d'Acérérak, la tombe piège des aventuriers venus de terres lointaines et moissonne leurs âmes pour nourrir le phylactère de la liche, qui reste caché sur un autre plan. Tous les vingt ou trente ans, Acérérak revient réviser les pièges de son donjon, ajouter des trésors dans les caveaux et récupérer la moisson d'âmes accumulées. Ses voyages à travers les plans ont influencé les styles architecturaux dépareillés du tombeau et lui ont permis de le peupler de monstres aussi bizarres que mortels.

Nourrir l'atropal

Acérérak a découvert un atropal (voir l'annexe D) lors d'un de ses voyages à travers le cosmos. Il l'a ramené sur Toril, enfermé dans la tombe et nourri avec des énergies nécromantiques dans l'espoir d'en faire une véritable divinité capable de régner sur la mort. Une fois lâché à la surface de Toril, ce dieu de la mort nouveau-né devrait se gorger de vie, jusqu'à ce que les morts-vivants soient les seuls à fouler la face du monde.

Pour alimenter l'atropal, Acérérak a besoin d'un nombre d'âmes incalculable. Il a passé un marché avec les Sœurs couturées, un cercle de guenaudes nocturnes redoutées dans tous les plans inférieurs. Séduites à l'idée de bénéficier d'un approvisionnement en âme quasi inépuisable, elles ont rejoint Acérérak dans le tombeau et, avec leur aide, l'archiliche a conçu l'Exacteur d'âmes, un outil nécromantique capable de récolter les âmes des défunts de tout Toril et de les donner en pâture à l'atropal. Acérérak a laissé les Sœurs servir de nourrices à l'abomination et il a quitté le tombeau pour observer l'éveil de son dieu de la mort de loin.

Explorer le tombeau

Les aventuriers devront faire appel à toute leur ruse et toute leur volonté s'ils veulent avoir une chance de survivre aux horreurs du tombeau.

Les caractéristiques générales

Voici des éléments communs à la totalité du tombeau. Certains niveaux possèdent des caractéristiques supplémentaires décrites au début de la section concernée.

Les boyaux

Certaines zones du tombeau sont uniquement desservies par d'étroits tunnels de quatre-vingt-dix centimètres de haut pour soixante de large.

L'éclairage

Sauf indication contraire, tout le tombeau est plongé dans les ténèbres.

Les escaliers

Les escaliers de la tombe sont taillés dans la roche vive, chaque marche étant recouverte d'une plaque de pierre taillée. Les niches qui bordent les parois des escaliers regorgent de crânes et d'ossements appartenant aux Omuans décédés. Les escaliers courent sur 7,50 mètres entre chaque niveau du tombeau.

Les pistes

Des explorateurs se sont introduits dans le tombeau il y a peu, Flétri et ses nains du tombeau patrouillent donc fréquemment dans le complexe. Leurs pistes vont, viennent et se croisent, à tel point qu'il est bien difficile de suivre celles des autres habitants de la tombe. Les pistes les plus récentes ont été laissées par des clefs-squelettes (voir « Les habitants du tombeau », un peu plus loin). Un personnage qui tente de suivre la piste d'une clef-squelette doit faire un test de Sagesse (Survie) DD 12. S'il le réussit, il découvre l'itinéraire menant à la plus proche zone inexplorée marquée d'un crâne sur la carte du donjon.

Les plafonds

Sauf indication contraire, les plafonds du tombeau s'élèvent à 2,50 mètres dans les couloirs et 3,50 mètres dans les pièces.

Les portes dérobées

La plupart des portes secrètes du tombeau s'ouvrent sur des glissières de pierre. La poignée qui permet de les déverrouiller est cachée dans le relief des gravures du mur, y compris dans celles des nombreux crânes sculptés.

Tout personnage qui se trouve dans un rayon de 1,50 mètre autour d'une porte dérobée et possède une Sagesse (Perception) passive de 20 ou plus ou réussit un test de Sagesse (Perception) DD 20 repère ladite porte.

Les habitants du tombeau

Une sinistre ménagerie de monstrueux habitants occupe le tombeau et ils sont tous impatients de saluer de nouveaux visiteurs.

Flétri et les nains du tombeau

Flétri, le gardien mort-vivant au service d'Acérérak, supervise l'équipe de maintenance morte-vivante qui entretient les pièges du tombeau. Pour former cette équipe, l'archiliche a enlevé des mineurs nains et les a changés en nécrophages, afin d'exploiter leurs connaissances en matière de constructions souterraines. Flétri supervise les nains et sert d'adjoint à Acérérak quand l'archiliche visite le tombeau. Il utilise le bassin de scrutation de la zone 25 pour donner ses ordres aux gargouilles d'Omu et parler à ses agents de la surface.

Flétri et son équipe utilisent l'escalier de la zone 26 pour se déplacer sans être vus entre les divers niveaux du tombeau. Une fois leur travail terminé, ils se retirent dans leur quartier général secret, au niveau 2 (zones 27 et 28). Flétri évite autant que possible de se trouver en contact avec les personnages, sûr que les pièges d'Acérérak suffiront à les éliminer.

Les monstres légendaires.

Deux monstres de légende résident dans le tombeau d'Acérérak : un tyrannœil qui garde la salle des trésors (zone 44) et un aboleth qui rôde dans un lac souterrain (zone 65). Ces créatures ne peuvent pas utiliser d'action d'antre au sein du tombeau et les effets régionaux de leurs antres respectifs sont limités à l'étage où elles résident.

Bien qu'Acérérak soit le créateur du donjon, le Tombeau des neuf dieux n'est pas son antre, l'endroit ne souffre donc pas d'effets régionaux émanant de l'archiliche qui ne peut pas y effectuer d'action d'antre.

Les clefs-squelettes

Pour déverrouiller la dernière porte avant d'atteindre l'Exacteur d'âmes, les aventuriers doivent acquérir cinq clefs-squelettes, chacune étant le crâne sculpté d'un squelette humain réanimé qui parcourt le tombeau. Les personnages peuvent capturer et contrôler ces squelettes ou se contenter de leur arracher le crâne.

Une clef-squelette a le même profil qu'un **squelette**, sauf que :

- La clef-squelette est non alignée.
- Elle a une vitesse d'escalade de 9 mètres et peut gravir les surfaces difficiles et même marcher la tête en bas au plafond sans faire de test de caractéristique.
- Elle manie une paire de dagues et peut faire deux attaques d'arme au corps à corps (+4 pour toucher) par une action. Chaque attaque de dague inflige 4 (1d4+2) dégâts perforants si elle touche.
- Quand la clef-squelette tombe à 0 point de vie, elle se disloque, bien que son crâne et ses os restent intacts.
- Une clef-squelette ne déclenche pas les pièges placés dans une salle ou sur une porte du tombeau.

Chaque clef-squelette est dotée d'un crâne qui s'étire en forme de clef. La forme de ces excroissances correspond à celle des serrures de la porte squelette de l'antre des Sœurs couturées (zone 71). La table Les clefs-squelettes indique la forme et l'emplacement de chaque clef.

Trouver une clef-squelette. Chacun des cinq premiers niveaux du tombeau dispose de sa propre clef-squelette. On peut la rencontrer dans n'importe quelle zone marquée d'un crâne sur la carte du niveau concerné. À vous de choisir où elle se trouve précisément. Vous pouvez même

changer d'avis et la déplacer pour faciliter ou compliquer les recherches.

Les clefs-squelettes n'ont pas d'autre fonction que d'ouvrir la porte squelette de la zone 71. Quand les personnages entrent dans une zone contenant une clef-squelette, cette dernière peut se tenir immobile au centre de la pièce ou dans un angle, déambuler au plafond ou grimper à un mur. L'objectif principal de la clef-squelette consiste à éviter de se faire capturer ou détruire, elle s'enfuit donc si elle en a l'occasion.

Les clefs-squelettes

Niveau du tombeau	Forme de la clef
1	Triangle
2	Carré
3	Pentagone
4	Hexagone
5	Octogone

Les Sœurs couturées

Au dernier niveau du tombeau, un cercle de guenaudes nocturnes s'occupe de l'atropal en attendant son apothéose. Consultez la zone 71 et l'encadré « Les Sœurs couturées » de cette section pour en savoir plus sur les guenaudes.

Les gardiens du tombeau

Les nains du tombeau cousent ensemble les aventuriers qui ont péri dans la tombe et les enferment dans diverses armures pour en faire des golems maladroits qu'ils lâchent ensuite dans le tombeau pour qu'ils chassent les intrus.

Un gardien du tombeau est un **golem de chair** revêtu d'une armure de plate lui donnant une CA 17. Vous devriez faire apparaître un ou deux gardiens du tombeau quand vous estimez qu'il est temps de déclencher un combat. À force de progresser dans le tombeau, les aventuriers devraient finir par bien connaître ces monstres.

Les esprits des dieux charlatans

Les esprits des neuf dieux charlatans d'Omu hantent le tombeau. Ils ne peuvent pas s'en échapper, en revanche, ils peuvent investir le corps des aventuriers au sein de la tombe (voir « Les esprits des neuf dieux charlatans », page 129).

Des trésors de légende

Parmi les nombreux trésors cachés dans le tombeau, il y a quatre œuvres d'art légendaires qui détiennent une valeur très spéciale. Acérérak s'en sert pour attirer les aventuriers dans la tombe.

Tout personnage doté de rangs en Histoire qui pose les yeux sur l'un de ces trésors se souvient de sa légende à condition de réussir un test d'Intelligence (Histoire) DD 20.

Le Calice crânien de Ch'Gakare

Cette coupe ornée de joyaux a été taillée dans le crâne d'un roi omuan décédé depuis bien longtemps et servait de symbole de fonction pour la lignée royale d'Omu. On dit que le légendaire héros chultais Ch'gakare (prononcer chegakaré) a décapité le roi après s'être échappé des Neuf Enfers sur le dos d'un mastodonte.

La princesse Mwaxanaré (voir « Kir Sabal », en page 68, et l'annexe D) est impatiente de récupérer le Calice crânien, ce qui sera une étape dans sa reconquête du trône d'Omu. Pour l'obtenir, les aventuriers doivent d'abord survivre aux périls du hall du mastodonte doré (voir la zone 67).

La Couronne d'opale noire

La Couronne d'opale noire ceignait autrefois le front de l'archimage Sadamor du Nétheril. La légende dit qu'il a vu la noirceur de l'humanité se refléter dans l'opale de



sa couronne et que, le cœur brisé, il a créé une machine capable de détruire le monde, une *sphère d'annihilation*. Il comptait engloutir le monde, mais il a été dévoré par sa propre création.

L'oratrice des cauchemars yuan-tie Fentahza (voir le chapitre 4) pense que la Couronne d'opale noire peut éveiller Dendar, le Serpent nocturne. Si les aventuriers trouvent la couronne, elle tente de les tuer avant qu'ils ne quittent le Chult avec. La couronne se trouve dans le labyrinthe de la mort (zone 49).

L'Œil de Zaltec

Pendant des siècles, ce rubis de la taille d'un poing a couronné la Grande Pyramide de Nexal, la capitale de l'empire du Maztica. La gemme est une relique du culte de Zaltec et sa pointe en forme de dague a plongé dans le cœur d'innombrables sacrifiés.

Un groupe d'aventuriers appelé la compagnie de la Bannière jaune s'est rendu à Omu en quête de l'Œil de Zaltec, mais personne ne les a jamais revus. L'Œil de Zaltec est gardé par le juggernaut de pierre de la zone 62.

Le Nombril de la lune

On dit que cette pierre polie en forme d'œuf a été taillée dans un morceau de la lune. Le syl-pacha régnant sur Calimport l'avait offerte en cadeau à sa fille, marin. On dit que toute personne qui tient cette pierre retrouve toujours le chemin de sa maison et des êtres aimés.

Sac de Clous, le chasseur tabaxi (voir le chapitre 3), s'est rendu à Omu en quête du Nombril de la lune, mais il ne l'a pas trouvé. La pierre est enchâssée dans le pendule d'une horloge de parquet de la pièce secrète 56.

Les restrictions de sort

De nombreux sorts voient leurs effets modifiés si on les lance dans le Tombeau des neuf dieux, y compris les sorts issus d'objets magiques ou d'artefacts. Il en va de même pour les capacités de classe qui dupliquent des effets de sort. La magie d'Acérérak et de l'*amulette du crâne noir* n'est pas affectée.

Les sorts qui devraient normalement permettre aux créatures d'entrer ou de sortir de la tombe échouent ou déposent leurs bénéficiaires en 57. Les sorts qui devraient permettre de traverser la pierre échouent, tandis que les sorts de divination donnent des informations erronées. Les sorts conçus pour communiquer sur de longues distances échouent également. Ces modifications sont résumées dans la table Les sorts modifiés. Les sorts qui ne figurent pas dedans peuvent subir des altérations similaires, à votre discrétion.

La magie qui convoque des créatures ou des objets depuis d'autres plans fonctionne normalement, tout comme celle qui crée un espace extradimensionnel. Tout sort lancé dans un espace extradimensionnel (comme celui né d'une *corde enchantée*) est sujet aux mêmes restrictions que s'il était lancé directement au sein de la tombe.

Les sorts modifiés

Sorts	Effet
Augure	Ce sort donne des informations erronées s'il est lancé dans le tombeau.
Bannissement	Comme *frappe du bannissement*.
Cercle de téléportation.	Comme *portail magique*.
Champ antimagie	Ce sort n'empêche pas les esprits des dieux charlatans de prendre possession d'un hôte.
Changement de plan.	Comme *portail magique*.
Clairvoyance	Le sort échoue si l'organe sensoriel est censé se trouver dans le tombeau.
Communion	Ce sort ne donne aucune réponse s'il est lancé au sein du tombeau.
Divination	Comme *augure*.
Façonnage de la pierre	Ce sort n'affecte pas les surfaces, les portes, les sarcophages, les blocs de pierre, ni les statues du tombeau.
Forme éthérée	Le lanceur du sort entre dans la Frontière éthérée, mais ne peut pas traverser les surfaces du tombeau ni ses portes. Un personnage éthéré risque de rencontrer une ou plusieurs Sœurs couturées.
Frappe du bannissement	Toute créature bannie par ce sort apparaît en 57.
Mot de retour.	Comme *portail magique*.
Passage par les arbres.	Comme *projection astrale*.
Passe-muraille.	Ce sort ne permet pas de franchir les surfaces et les portes du tombeau.
Portail	Toute créature qui franchit le portail alors qu'il se trouve dans le tombeau arrive en 57.
Portail magique	Toute créature qui tente d'entrer ou de sortir du tombeau en utilisant ce sort se retrouve en 57.
Porte dimensionnelle	Comme *portail magique*.
Projection astrale	Le sort échoue s'il est lancé au sein du tombeau ou s'il a pour but de faire entrer quelqu'un dans le tombeau.
Souhait	Ce sort ne permet pas de quitter le tombeau.
Téléportation.	Comme *portail magique*.
Transport végétal.	Comme *projection astrale*.
Trouver les pièges	Ce sort échoue s'il est lancé au sein du tombeau.

Remplacer un personnage décédé

Si un personnage périt dans le Tombeau des neuf dieux et que vous avez besoin d'une accroche pour introduire un nouveau membre dans le groupe d'aventuriers, vous pouvez faire votre choix parmi les suggestions suivantes ou travailler avec le joueur du défunt pour lui trouver quelque chose d'approprié.

- Le remplaçant est entré dans la tombe il y a des siècles, mais il a été emprisonné dans une gravure magique. Il est libéré quand un aventurier s'adosse par inadvertance contre cette gravure.
- Le remplaçant vient d'un autre monde (Athas, Krynn, Tærre, Terre médiévale ou un autre de votre choix). Acérérak le garde en stase dans le tombeau comme trophée. Si quelqu'un le touche, la magie d'entrave de l'archiliche se dissipe.
- Le remplaçant est un clone de l'aventurier décédé. Les guenaudes de la zone 71 ont créé et torturé le clone pour obtenir des informations sur les aventuriers présents dans le tombeau. Il s'est échappé, mais souffre d'amnésie et n'a que de vagues souvenirs à propos des guenaudes. Il a récupéré de l'équipement sur des aventuriers décédés.

- Le remplaçant est le seul survivant d'un groupe d'aventuriers au triste destin qui se sont introduits dans le tombeau dans l'espoir de trouver et détruire l'Exacteur d'âmes.

Les esprits des neuf dieux charlatans

Acérérak a piégé les esprits des neuf dieux charlatans d'Omu dans la tombe qu'il a construite en leur nom et ils n'apprécient pas cela du tout. Ils ignorent la topographie des lieux et leurs défenses, mais ils donnent des conseils et des pouvoirs magiques à ceux dont ils habitent le corps. Bien entendu, cette aide n'est pas gratuite...

La possession spirituelle

Les esprits sont liés dans des objets magiques éparpillés dans tout le tombeau. Quand une créature de type humanoïde touche un tel objet, le dieu charlatan prisonnier en son sein tente de prendre possession de cet humanoïde. Si ce dernier réussit un jet de sauvegarde de Charisme DD 16, il résiste au pouvoir de la divinité et elle ne peut plus essayer de prendre possession de lui pour le reste de l'aventure. En revanche, s'il échoue (ou s'il choisit de renoncer à faire ce jet), l'esprit du dieu s'installe dans son corps. Les dieux charlatans sont tout à fait capables de déterminer si une créature est humanoïde ou non et ils n'ont aucun intérêt à prendre possession d'une créature qui ne l'est pas.

Quand un dieu charlatan habite le corps d'un hôte, il se comporte comme un passager autoritaire. L'hôte conserve le contrôle de ses actes, mais il hérite d'un défaut du dieu, ainsi que d'une capacité spéciale. Quand un dieu charlatan habite un personnage joueur, donnez à son joueur la carte de ce dieu (voir l'annexe F). Un personnage ignore la capacité et le défaut qu'il obtiendra de la part d'un dieu tant que ce dernier ne l'a pas habité. La capacité et le défaut disparaissent tous deux quand l'esprit du dieu quitte le personnage.

Quitter un hôte

Un dieu charlatan ne quitte jamais un hôte de son plein gré, mais il est expulsé si son hôte meurt, quitte le tombeau ou bénéficie du sort *dissipation du mal et du bien* dans sa fonction annulant les enchantements. Il peut aussi se faire chasser par un autre dieu charlatan (voir « Se disputer un hôte », plus loin).

Quand l'esprit d'un dieu charlatan est expulsé de son hôte, il retourne dans l'objet magique auquel il est lié et ne peut plus habiter cet hôte pour le reste de l'aventure. Si l'objet est détruit ou emporté hors du tombeau, l'esprit trouve un autre objet à habiter. Les esprits des dieux charlatans ne peuvent pas quitter la tombe et il est impossible de les détruire.

Les dieux charlatans

Esprit	Align.	Personnalité	Défaut reçu	Ennemi	Capacité
I'jin (f)	CN	Volage et imprévisible	« Je ne suis jamais le plan »	Obo'laka	La Dextérité de l'hôte passe à 23, à moins qu'elle ne soit déjà supérieure.
Kubazan (m)	CB	Sauvage et fougueux	« Je ne connais pas la peur et je n'hésite pas à prendre de grands risques. »	Papazotl	La Force de l'hôte passe à 23, à moins qu'elle ne soit déjà supérieure.
Moa (m)	LB	Gentil et sincère	« Je dois toujours dire la vérité. »	Wongo	L'hôte peut utiliser une action pour se rendre invisible. Tout ce qu'il porte et transporte est invisible aussi. L'effet se termine si l'hôte attaque, lance un sort, impose un jet de sauvegarde ou inflige des dégâts.
Nangnang (f)	NM	Égoïste et cruelle	« Je ne partage rien avec les autres. »	Shagambi	L'hôte peut se déplacer vers le haut, le bas, sur des surfaces verticales et la tête en bas au plafond en gardant ses mains libres. Il gagne une vitesse d'escalade égale à sa vitesse de marche.
Obo'laka (f)	LN	Nerveux et obsessionnel	« Je déteste le risque et reste esclave de la routine »	I'jin	L'hôte peut s'harmoniser avec un objet magique supplémentaire. Quand Obo'laka quitte l'hôte, ce dernier perd son harmonisation avec tous ses objets magiques.
Papazotl (m)	LM	Rusé et sournois	« Je ne m'incline devant personne et m'attends à ce que les autres m'obéissent. »	Kubazan	L'hôte ne peut pas être pris par surprise, est avantagé sur tous ses tests de Sagesse et ne reçoit jamais de dégâts de chute.
Shagambi (f)	NB	Sage et vertueuse	« Je n'ai pas de pitié pour les malfaisants »	Nangnang	L'hôte peut faire une attaque de plus quand il choisit l'action attaquer à son tour.
Unkh (f)	N	Égocentrique et indécise	« Je suis incapable de prendre une décision. »	Aucun	La Constitution de l'hôte passe à 23, à moins qu'elle ne soit déjà supérieure.
Wongo (m)	CM	Violent et dérangé	« J'agis sans me soucier du bien-être d'autrui. »	Moa	L'hôte peut utiliser une action pour lancer un assaut psionique sur une créature située dans son champ de vision et dans un rayon de 18 mètres. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 16, sans quoi elle est étourdie jusqu'à la fin de son prochain tour.

Se disputer un hôte

Quand l'esprit d'un dieu charlatan s'installe dans un hôte qui abrite déjà un dieu charlatan, les deux se battent pour la possession de l'hôte. Attribuez « pair » à l'un d'eux et « impair » à l'autre et lancez un dé. Le résultat du jet détermine le vainqueur, l'autre devant quitter le corps de l'hôte. Ce dernier n'a aucun pouvoir sur l'issue de leur dispute.

Interpréter les esprits

Un dieu charlatan peut utiliser les sens de son hôte et lui parler dans sa tête. L'hôte conserve son alignement et son libre arbitre. Cependant, si le personnage possède un défaut contraire à celui du dieu charlatan, celui du personnage est supprimé jusqu'à ce que l'esprit le quitte.

Vous pouvez interpréter les voix des dieux charlatans qui s'expriment dans la tête des personnages, mais laissez les joueurs interpréter à leur manière les défauts dont ils héritent. Si un joueur oublie de tenir compte du défaut d'un dieu charlatan, ce dernier devrait pousser le personnage à se comporter de manière plus appropriée. Vous pouvez donner de l'inspiration à un joueur qui interprète particulièrement bien le défaut d'un dieu charlatan.

Tous les dieux charlatans sont impatients de se venger d'Acérérak. Ils n'ont que des conseils très limités à donner sur le tombeau et ses gardiens, en revanche, ils encouragent les personnages à chercher les autres dieux charlatans et leur offrent une aide surnaturelle lors de la bataille finale contre l'archiliche.

Chaque dieu charlatan (sauf Unkh) a un rival qu'il préférerait éviter dans le tombeau. Les Omuans ont inventé des histoires pittoresques pour expliquer ces antipathies, mais en réalité, ces esprits représentent juste des opposés sur l'axe de l'alignement. Quand deux esprits rivaux habitent deux aventuriers du groupe, ils poussent leurs hôtes à se quereller et à se défier dès que possible.

Niveau 1 : les salles pourrissantes

Ce niveau du donjon figure sur la carte 5.1. L'air y est rance et humide, les murs sont couverts de mousse, de racines d'arbres pourrissantes et de lianes mortes et décorés de crânes hurlants.

Les fissures du plafond

De minces rais de lumière, du jour ou de la lune, filtrent par de minuscules fissures dans la roche et forment des flaques de lumière naturelle comme indiqué sur la carte 5.1. Une créature de Très Petite taille peut utiliser ces fissures pour entrer ou sortir du tombeau.

La rivière souterraine

Une eau de pluie boueuse s'infiltre depuis la jungle en surface et traverse le tombeau en formant une rivière souterraine au cours paresseux traitée comme un terrain difficile. Elle fait 90 centimètres de profondeur, le plafond du tunnel qu'elle creuse se trouvant entre 15 et 90 centimètres au-dessus de l'eau. Elle n'est pas potable.

1. L'avertissement d'Acérérak

> Près du pied des falaises, un obélisque de pierre fendue de quatre mètres cinquante est drapé de plantes grimpantes et de mousse noire. Derrière, vous distinguez un passage obscur dissimulé derrière des lianes flétries. Un autre tunnel, plus petit, s'enfonce au pied de la falaise, à l'est.

Le tunnel qui mène à la véritable entrée de la tombe (zone 4) est caché derrière la végétation et les personnages n'ont aucune chance de le remarquer, à moins de le chercher. Cependant, un personnage qui réussit un test de Sagesse (Perception) DD 10 dans la zone entourant l'entrée factice (zone 2) ou la galerie (zone 3) remarque quelque chose de plus :

> Trois gargouilles de pierre vous observent depuis d'étroites corniches taillées dans la falaise. Chacune a le visage d'un diable barbu et la bouche grande ouverte sur un cri silencieux.

Les trois **gargouilles** sont perchées sur les corniches qui surplombent l'obélisque, aux endroits marqués d'un G sur la carte 5.1. Ces corniches se trouvent à 9 mètres du sol, font 1,50 mètre de large, 60 centimètres de profondeur et sont espacées de 7,50 mètres. Les gargouilles attaquent en piqué toute personne qui tente de renverser l'obélisque ou de l'endommager, ou bien qui les attaque en premier.

L'obélisque

L'obélisque émet une forte aura d'abjuration si on l'observe avec *détection de la magie* ou une magie similaire. Un paladin qui l'étudie avec sens divin détecte une présence fiélone en son sein. Si l'on enlève la mousse et les plantes de la face sud, on découvre un message en commun. (Donnez aux joueurs une copie du document 17 de l'annexe E.) Voici ce que dit le message :

> Craignez la nuit quand le délaissé s'empare du manteau de la mort, quand les mers se tarissent, quand les morts se lèvent et quand moi, Acérérak l'Éternel, je moissonne le monde des vivants. Prêtez attention, vous qui osez entrer :
>
> Les ennemis s'opposent.
> L'un se tient au milieu.
> Dans les ténèbres, il se cache.
> Mettez le masque pour ne pas être vu.
> Mentez à l'enfant condamnée.
> Les clefs tournent à l'intérieur seulement.

Les avertissements qu'Acérérak a placés sur l'obélisque et dans le grand escalier (zone 7) donnent des indications pour surmonter les défis du tombeau. Les indices de l'obélisque concernent des caractéristiques et des zones du niveau 1, en particulier la véritable entrée (zone 4), le visage du diable (zone 5B) et les tombes d'Obo'laka (zone 10), de Moa (zone 14) et de Wongo (zone 16).

Un groupe de personnages doté d'une Force combinée de 60 ou plus peut renverser l'obélisque qui se brise à la base. Si l'obélisque est brisé ou détruit, il libère un nuage de fumée noire qui se condense en un démon **nalfeshnie.** Ce dernier apparaît dans un emplacement inoccupé dans un rayon de 9 mètres autour de l'obélisque et attaque les individus qui ont profané la pierre. Il disparaît au bout d'une minute, de retour dans les Abysses.

La fonction de téléportation du bassin d'ébène (zone 81) renvoie les personnages à l'obélisque, même s'il est renversé ou détruit.

2. La galerie des charlatans

Des alcôves tapissent toute la longueur de cet étroit tunnel, chacune abritant la statue d'un animal debout ou assis au-dessus d'une bassine d'huile.

Les statues représentent les neuf dieux charlatans, chaque paire d'alcôves en vis-à-vis abritant des dieux opposés. Voici les paires qui se font face, en descendant le couloir d'ouest en est : Moa (jacouli) et Wongo (monstre de su), I'jin (almiraj) et Obo'laka (zorbo), Papazotl (éblis) et Kubazan (crapaudonte), Nangnang (grung) et Shagambi (kamadan).

Chaque statue mesure 90 centimètres de haut et il est impossible de la retirer de son piédestal. Si un personnage muni d'un cube énigmatique (voir le chapitre 3) pénètre dans ce tunnel, la bassine du dieu charlatan associé s'embrase. Une *détection de la magie* ou un effet similaire révèle une aura de divination autour des statues tandis que les bassines d'huile émettent une aura d'invocation.

Au départ, il n'y a que huit dieux charlatans de visibles ; la statue d'Unkh (escargot écraseur) étant cachée derrière une porte secrète au bout du tunnel, bien qu'elle fonctionne comme les autres. Si les personnages apportent le cube énigmatique d'Unkh dans le tunnel, la bassine d'huile de la divinité s'enflamme, ce qui leur donne l'avantage lors des tests de caractéristique pour découvrir la porte secrète.

Le trésor

Un pendentif doré en forme d'œil est suspendu sur la statue d'Unkh. Il vaut 25 po et émet une aura de magie de divination. Si un personnage passe dans un rayon de 3 mètres autour de l'obélisque de la zone 1 alors qu'il le porte, le pendentif l'attire vers l'entrée secrète du tombeau (zone 4). Le bijou servira aussi en 79.

3. L'entrée factice

Au bout de 6 mètres, une porte-casse-tête scelle une petite pièce et bloque cette fausse entrée du tombeau.

Un court tunnel se termine sur une dalle de pierre travaillée dont les bords sont marqués de bas-relief représentant des crânes ricanants. Quatre lignes sont gravées au centre de la dalle et s'entrecroisent pour former une étoile, les deux extrémités de chaque ligne marquant l'emplacement d'une cavité en forme de cube creusée dans la porte. Il y a donc huit cavités au total.

Chaque cavité est conçue pour accueillir l'un des cubes énigmatiques des sanctuaires d'Omu (voir le chapitre 3). Cependant, il y a neuf cubes au total pour huit cavités.

Si les personnages placent tous les cubes représentant les dieux charlatans, sauf celui de Unkh, dans les cavités de manière à ce que les dieux antagonistes se retrouvent opposés par paire, un bloc de pierre descend lentement boucher l'entrée du tunnel. Chaque personnage qui se trouve dans le tunnel doit décider s'il sort ou s'il reste piégé. Il faut réussir un test de Force (Athlétisme) DD 10 pour parvenir à s'enfuir. Les personnages qui choisissent de rester ou ratent leur test sont pris au piège une fois que le bloc de pierre scelle le tunnel. Un gaz caustique jaillit alors des bouches des crânes sculptés. Une créature piégée dans le tunnel doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 15, sans quoi elle subit 5 (1d10) dégâts de poison et 5 (1d10) dégâts d'acide. Une créature affectée doit refaire le jet de sauvegarde au début de chacun de ses tours tant qu'elle reste dans le tunnel. Les valves de gaz se referment au bout de 10 rounds et le bloc de pierre se relève et disparaît dans le plafond. Les cubes énigmatiques qui se trouvent encore dans les cavités sont repoussés à l'extérieur et le piège se réinitialise.

Toute personne qui examine le tunnel en quête de pièges repère le bloc de pierre du plafond avec un test de Sagesse (Perception) DD 16, par contre, il pèse tellement lourd qu'il est impossible de l'empêcher de descendre. Un personnage qui examine la porte-casse-tête et réussit un test de Sagesse (Perception) DD 14 remarque les trous dans la bouche des crânes. S'il les bouche avec du tissu ou de la cire, ils ne pourront pas cracher de gaz. Il est difficile de faire cela une fois le piège activé : cela demande six tests de Dextérité DD 10 réussis, chacun demandant une action.

Derrière la fausse porte, il y a une salle remplie de gaz. Toute créature qui commence son tour dans cette zone subit 11 (2d10) dégâts de poison et 11 (2d10) dégâts d'acide.

4. La véritable entrée

D'épaisses frondaisons dissimulent la véritable entrée du Tombeau des neuf dieux. Toute personne qui examine le pied de la falaise à cet endroit la repère avec un test de Sagesse (Perception) DD 10.

Vous écartez la végétation dense et découvrez une arche dans la falaise. Des crânes de pierre semblent vous observer depuis le linteau et le seuil est couvert d'antiques ossements. Alors que la lumière éclaire l'entrée, une nuée de chauves-souris pousse des cris perçants depuis l'intérieur.

Les chauves-souris sont inoffensives. Les prédateurs de la jungle s'abritent parfois dans le tunnel et les os appartiennent à des grungs et des velociraptors. Un personnage qui cherche des empreintes découvre celles de bottes s'enfonçant dans la tombe. Elles ne sont pas récentes et appartiennent au dernier groupe d'aventuriers à être entré ici.

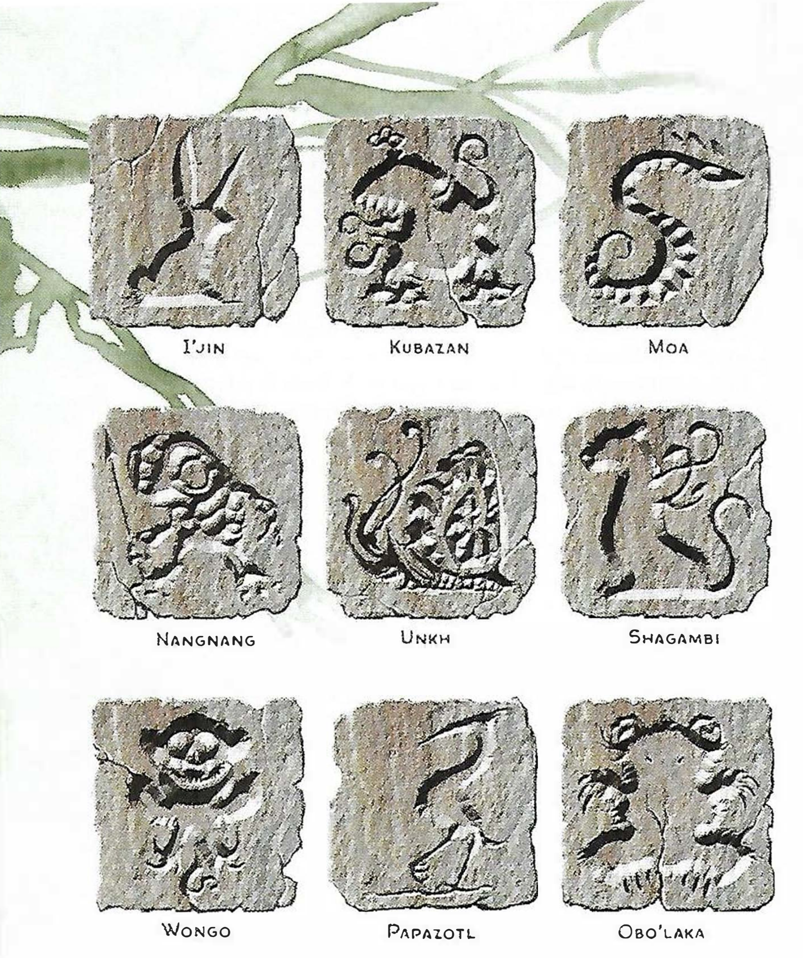


DIAGRAMME 5.1 : EXEMPLE DE CONFIGURATION DES CUBES ÉNIGMATIQUES

4A. La première porte-casse-tête

> Au bout d'une demi-douzaine de mètres, le tunnel se termine sur une dalle de pierre travaillée dont les bords sont marqués de bas-relief représentant des crânes ricanants. Au centre, il y a neuf cavités en forme de cubes disposées par rangées de trois.

Donnez aux joueurs des copies des symboles des dieux du document 11 de l'annexe E. Vous pouvez découper les carrés pour que les joueurs puissent les disposer comme ils le souhaitent ou simplement prendre des notes.

Pour ouvrir la porte, les personnages doivent remplir les neuf cavités avec les cubes énigmatiques récupérés dans les sanctuaires d'Omu (voir le chapitre 3), mais encore faut-il les disposer selon la bonne configuration. Les cubes représentant les dieux charlatans doivent être placés de manière à ce que chaque dieu soit à l'opposé de son rival sur la grille, Unkh (étant neutre et n'ayant pas de rival) se trouvant au centre. Un cube inséré dans un angle de la grille doit avoir son rival dans le coin diagonalement opposé. Le diagramme 5.1 vous donne un exemple de configuration possible, mais il y en a d'autres. Il faut juste qu'Unkh se trouve entre I'jin (CN) et Obo'laka (LN), entre Kubazan (CB) et Papazolt (LM), entre Moa (LB) et Wongo (CM) et entre Nangnang (NM) et Shagambi (NB).

Si un cube est mal placé, tous les cubes installés avant lui sont expulsés hors de leur emplacement. De l'électricité jaillit alors du cube mal placé et inflige 18 (4d8) dégâts de foudre à toutes les créatures dans un rayon de 6 mètres autour de la porte. Un personnage peut utiliser *main du mage* pour installer les cubes de loin et éviter ces dégâts.

Le sort *détection de la magie* ou un effet similaire révèle une aura d'évocation autour de chaque cavité. Si les personnages disposent les cubes correctement, lisez ceci :

> Les neuf cubes brillent soudain puis disparaissent. La dalle de pierre grogne comme une bête en colère tandis qu'elle disparaît dans le plafond.

Quand la porte s'ouvre, les cubes énigmatiques sont téléportés dans leurs sanctuaires respectifs, à Omu. Une fois la dalle entièrement disparue dans le plafond, elle reste soulevée pendant une heure puis redescend en place. Des personnages à l'extérieur du tombeau lorsque cela arrive doivent retourner à Omu récupérer les cubes.

4B. La deuxième porte-casse-tête

Lisez ceci une fois que les personnages ont franchi la première porte :

> Une autre dalle de pierre bloque le couloir six mètres après la première. Un levier de fer dépasse de la porte tandis qu'un crâne de pierre ricanant est sculpté au-dessus.

Lisez ceci quand un personnage atteint le milieu du couloir :

> Les mâchoires du crâne s'ouvrent et une main squelettique tenant un sablier sort de la bouche ainsi ouverte. Le sablier émet un déclic en se retournant et du sable commence à couler dans le compartiment du bas.

Faites un lent compte à rebours à partir de 10, en laissant les joueurs vous dire ce que font leurs personnages pendant ce temps. S'ils ne tirent pas sur le levier avant la fin du décompte, le levier et le sablier se rétractent dans la porte qui disparaît dans le sol, révélant la zone **5** derrière elle. Il est impossible d'endommager ou de déplacer le sablier.

La porte reste ouverte pendant une heure, après quoi elle remonte lentement. Les personnages peuvent l'empêcher de remonter en glissant des pointes de fer dans la fente au sol. Le levier se réinitialise quand la porte revient en position fermée. Il est impossible de l'ouvrir depuis le côté nord.

La fosse piégée. Si quelqu'un tire le levier, le sol qui sépare les deux portes s'ouvre en deux, au niveau de la ligne du milieu. Toute créature qui se tient au sol entre les deux portes au moment où le levier est tiré bascule dans une fosse de six mètres de profondeur tapissée de pointes empoisonnées. Si le personnage qui tire le levier réussit un jet de sauvegarde de Dextérité DD 15, il évite la chute en s'accrochant au levier. La fosse reste ouverte jusqu'à ce que quelqu'un remette le levier dans sa position originelle.

Chaque créature qui tombe dans la fosse subit 11 (2d10) dégâts contondants et s'empale sur 1d4 pointes, chacune infligeant 3 (1d6) dégâts perforants et 5 (1d10) dégâts de poison. Une créature qui subit des dégâts de poison est

empoisonnée pendant 24 heures ou jusqu'à être débarrassée de cet état par *restauration inférieure* ou une magie similaire.

Pour repérer la jointure entre les deux pans du sol, il faut réussir un test de Sagesse (Perception) DD 15. Un personnage peut planter des pointes dans le sol pour empêcher ses pans de s'ouvrir, mais compte tenu de la taille et du poids de ces pans, il faut au moins enfoncer dix pointes.

5. Le couloir piégé

> Un couloir couvert de mousse s'étend derrière la deuxième porte. Trois racines pendent du plafond affaissé et l'air empeste l'humidité et la moisissure. Un peu plus loin, un bas-relief représentant le visage d'un diable barbu orne le mur au niveau d'une intersection en forme de T. La gueule du diable est un puits de ténèbres absolues.

5A. Les fléchettes empoisonnées

Chaque X de la carte indique une plaque de pression de 1,50 mètre de côté qui se déclenche avec un poids de 10 kilos ou plus. Dès qu'une plaque s'enfonce, quatre fléchettes empoisonnées jaillissent de tubes à ressorts dissimulés dans les murs. Chaque fléchette fait une attaque à distance (+8 pour toucher) contre une cible aléatoire située dans un rayon de 3 mètres autour de la plaque de pression enfoncée. Une créature touchée subit 2 (1d4) dégâts perforants et doit faire un jet de sauvegarde de Constitution DD 15. Elle subit 14 (4d6) dégâts de poison si elle échoue, sinon la moitié seulement.

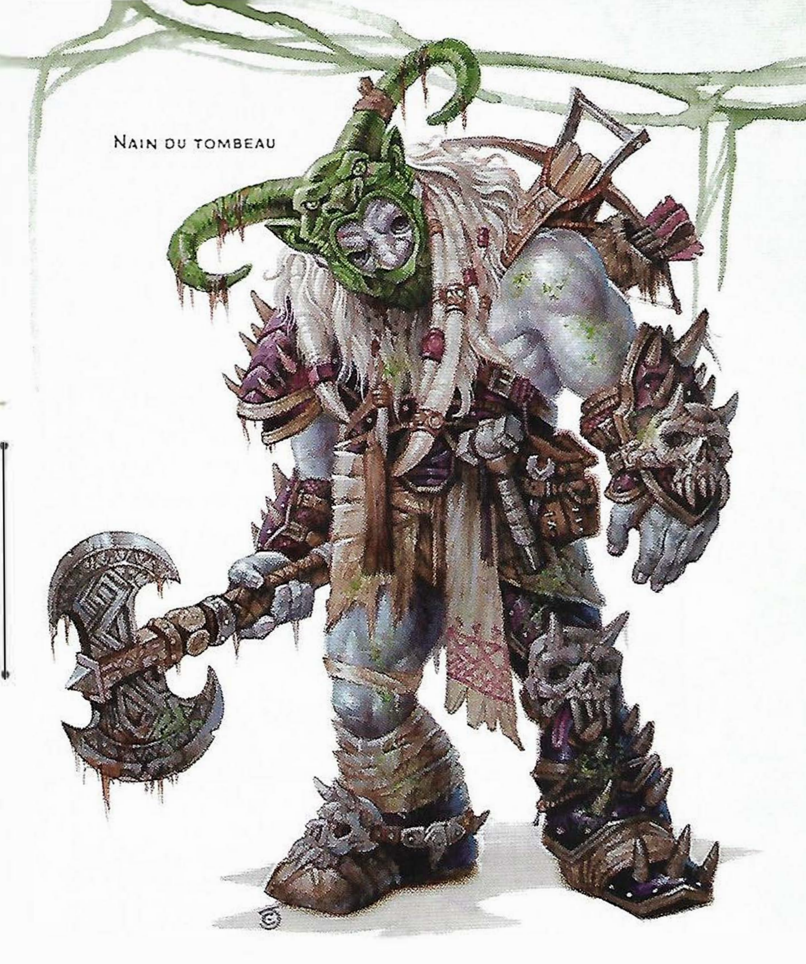
La mousse dissimule les minuscules trous du mur par lesquels jaillissent les fléchettes, mais ils se repèrent tout de même avec un test de Sagesse (Perception) DD 15. Un autre test de Sagesse (Perception) DD 15 effectué en examinant attentivement le sol révèle des irrégularités au niveau des dalles du sol qui trahissent la présence des plaques de pression. Si quelqu'un glisse une pointe de fer ou un objet similaire sous une plaque, elle ne risque plus de se déclencher. De même, il suffit de boucher les trous près d'une plaque avec de la cire ou du tissu pour empêcher les fléchettes de sortir.

5B. Le visage du diable

Des ténèbres magiques et un sort de *silence* permanent emplissent la gueule du diable et la grande cavité qui s'ouvre derrière. Le visage est sculpté dans la pierre et ne laisse voir aucune jointure avec le mur alentour. Sa gueule est assez large pour qu'une créature de taille Moyenne ou inférieure se glisse à l'intérieur. Le sort *détection de la magie* et les effets similaires révèlent une aura de magie d'illusion sur tout le visage.

La cavité derrière la gueule du diable est l'antre d'un **démon d'ombre** qui voit normalement dans les ténèbres magiques. Si une créature s'aventure dans la gueule, le démon est avantagé lorsqu'il l'attaque. Il poursuit ses assauts contre toute créature présente dans son antre.

Si quelqu'un lance *dissipation de magie* (DD 16) sur le foyer du démon d'ombre, les ténèbres magiques et le silence se dissipent. Si les ténèbres se dissipent, le démon émerge de sa cachette et se bat jusqu'à ce qu'il tombe à la moitié de ses points de vie ou moins. Il s'enfuit alors vers une zone plus sombre du tombeau.



Nain du tombeau

5C. La trappe

> Une grille de fer rouillé est installée dans le sol du couloir. À travers ses barreaux, vous apercevez une eau boueuse qui coule paresseusement.

Il est impossible de tordre ou de briser les barreaux de la grille, mais ils sont assez espacés pour qu'une créature de Petite taille ou inférieure puisse se faufiler entre eux. Une ou plusieurs créatures peuvent soulever la grille à condition que leur valeur de Force combinée soit de 24 ou plus. Toute personne qui franchit la grille tombe dans la rivière souterraine qui s'écoule paresseusement en direction de la zone 17.

6. La fenêtre de cristal

> Des lianes et des plantes grimpantes s'accrochent aux murs de ce couloir au bout duquel s'ouvre une fenêtre de cristal arquée, d'un mètre quatre-vingts de large pour trois mètres de haut. Vous apercevez une pièce sombre de l'autre côté.

La fenêtre de cristal donne sur la tombe d'Obo'laka (zone 10). Il est impossible de l'ouvrir et elle bloque tous les sons entre les zones 6 et 10. Elle a une CA de 5, un seuil de dégâts de 15, 10 points de vie et l'immunité contre les dégâts psychiques et de poison.

Quand un personnage s'approche de la fenêtre et regarde au travers, lisez le texte grisé de la zone 10, en omettant la dernière phrase à propos de la fenêtre.

Si les personnages entrent dans la zone 10 à travers la fenêtre brisée sans prendre de mesure pour se dissimuler, les résidents morts-vivants de la tombe d'Obo'laka les attaquent (consultez la zone 10).

7. Le grand escalier

> Une vaste salle s'ouvre devant vous, d'une quinzaine de mètres de large, et se perd dans les ténèbres en contrebas. Un balcon de pierre longe les murs et relie quatre arches. En dessous, vous apercevez d'autres balcons, sur plusieurs niveaux, avec des couloirs qui partent dans toutes les directions. Au nord, un escalier de pierre descend aux niveaux inférieurs.

Le grand escalier relie les quatre premiers niveaux du tombeau, chacun se trouvant à 7,50 mètres sous le précédent. Le balcon fait 1,50 mètre de large.

7A. Nous ne sommes pas seuls

Le premier personnage à atteindre cette zone de la carte aperçoit un nain du tombeau à l'étage du dessous :

> Une silhouette bossue vous jette un regard mauvais depuis le balcon juste au-dessous du vôtre. Elle porte un masque semblable au visage du diable à l'entrée de la tombe et disparaît hors de vue sans dire un mot.

Si les personnages agissent rapidement, ils peuvent attraper le nain du tombeau. Ce dernier utilise le profil d'un **nécrophage**, mais manie une hache d'armes et une arbalète légère. Si nos héros ne l'attrapent pas, il franchit en silence la porte dérobée menant en 25. Si un personnage se penche au balcon pour voir où il est parti, il a l'impression qu'il s'est tout bonnement évaporé.

7B. Le deuxième avertissement d'Acérérak.

Une plaque de bronze est fixée au mur oriental du balcon du second niveau. Dessus, Acérérak a gravé un autre avertissement cryptique en commun. (Donnez aux joueurs une copie du document 18 de l'appendice E). Le voici :

> L'anneau est un chemin vers un autre tombeau.
> Les morts abhorrent la lumière du soleil.
> Seul un bijou peut dompter la grenouille.
> Inclinez-vous quand le dieu mort a psalmodié.
> Dans les ténèbres, descendez.

Les indices de cette plaque concernent des zones du niveau 2, à savoir l'anneau de gravité (zone 19), la tombe factice (zone 20), la tombe de Nangnang (zone 24), la tombe de Papazotl (zone 22) et la fosse du diable (zone 18).

7C. Le troisième avertissement d'Acérérak.

Une autre plaque de bronze est fixée au mur septentrional du balcon du troisième niveau. (Donnez aux joueurs une copie du document 19 de l'appendice E). Voici son avertissement :

> Marchez dans l'eau arme en main.
> Étanchez la soif de votre ombre aux fonts.
> Le vautour est le premier pas.
> À la droite des dieux.
> Les murs de l'histoire disent tout.

Les indices de cette plaque de bronze concernent des zones du niveau 3, à savoir le couloir réfléchi (zone 31), le bénitier magique (zone 33), la tombe d'I'jin (zone 35), la fosse du golem (zone 39) et la tombe de Kubazan (zone 42).

7D. Le quatrième avertissement d'Acérérak.

Le dernier avertissement est gravé sur une autre plaque de bronze fixée au mur occidental du balcon du quatrième niveau. (Donnez aux joueurs une copie du document 20 de l'appendice E). Voici son contenu :

> Mort au feu, le dîner ou la noyade, l'air précieux et la chute de sable.
> L'armée dort en silence.
> Le miroir en contient douze.
> Trouvez le double du sceptre de fer.
> Le dédale contient la clé.

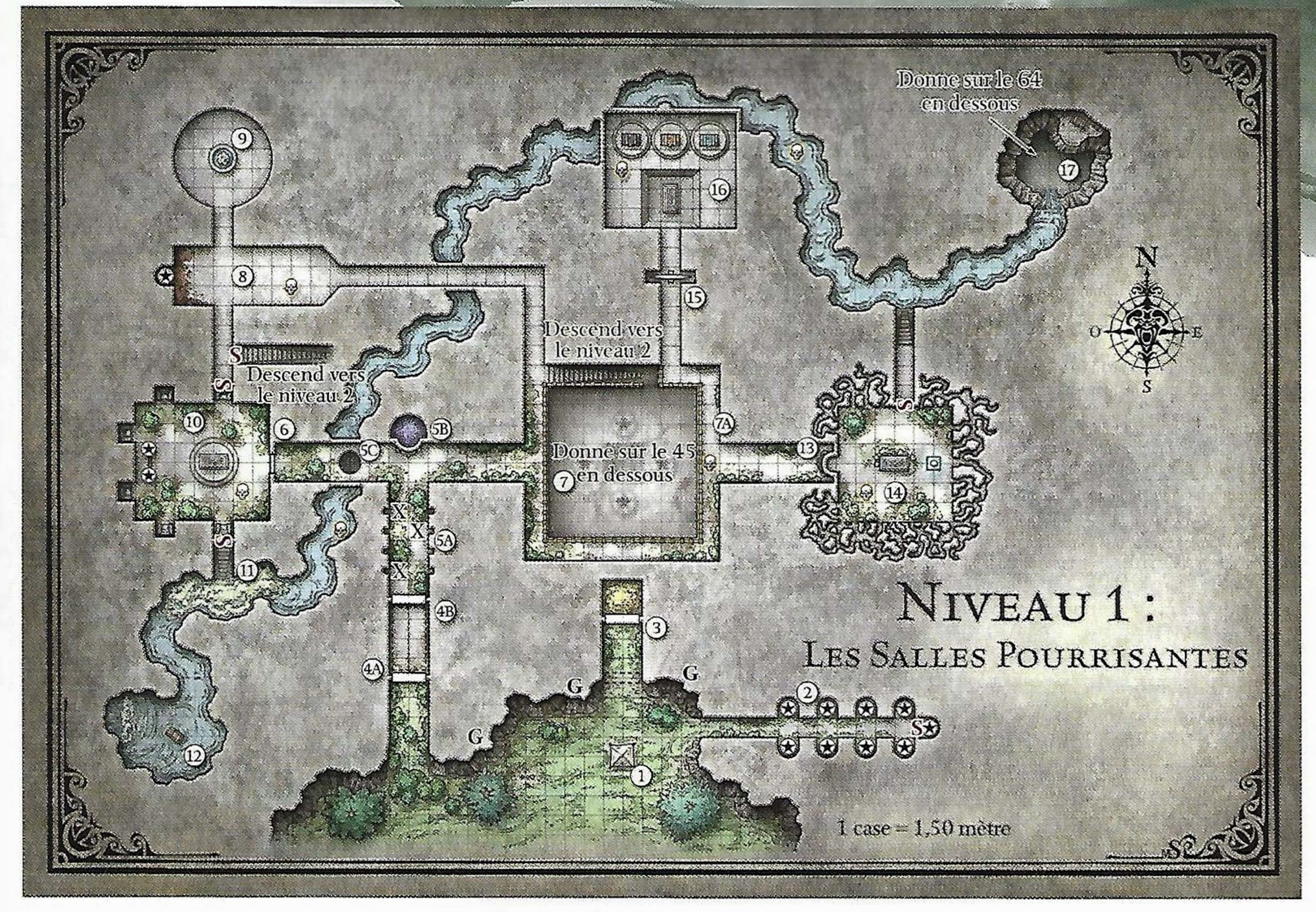
Les indices de cette plaque de bronze concernent des zones du niveau 4, à savoir les pièges élémentaires (zone 47), la tombe de Shagambi (zone 48), le *miroir d'emprisonnement* (zone 50), le sceptre de la crypte de la reine Solaire (zone 53) et la tombe d'Unkh (zone 55).

8. L'attraction magique

> La statue rouillée d'un chevalier se dresse à l'extrémité occidentale de couloir. Elle tient un large bouclier de fer tandis que des éclats de métal rouillé recouvrent le sol à ses pieds.

La statue est entourée d'un champ magique qui attire les objets métalliques de tous types, pas seulement les objets en fer. Tout objet métallique qui entre en contact avec le bouclier se désintègre et arrose le sol d'une pluie de limaille. Les artefacts sont immunisés contre cette corrosion. Tout objet de métal qui n'est pas porté ou transporté et pèse 75 kilos ou moins est instantanément attiré vers le bouclier. Toute créature qui porte ou transporte un objet métallique et entre dans la pièce ou y commence son tour ressent l'attraction qu'exerce la statue et doit réussir un test de Force (Athlétisme) DD 10 pour y résister. Si elle le rate, elle perd ses appuis, vole à travers la salle et vient heurter la statue, ce qui lui inflige 1d6 dégâts contondants par tranche de 3 mètres parcourus. Si le personnage porte une armure métallique, il est désavantagé lors du test. Le bouclier désintègre uniquement les objets métalliques qui entrent en contact direct avec lui : un objet rangé dans un sac à dos est donc protégé par le cuir du sac et n'est pas détruit.

Le sort *détection de la magie* et les effets similaires révèlent une aura de magie de transmutation sur le bouclier. La statue et son bouclier sont considérés comme un unique



CARTE 5.1 : LES SALLES POURRISSANTES

objet de Grande taille doté d'une CA de 17, de 40 points de vie et d'une immunité contre les dégâts perforants, contondants et tranchants des attaques non magiques ainsi qu'aux dégâts psychiques et de poison. Le piège est mis hors d'état si la statue et son bouclier sont détruits. Si quelqu'un réussit à lancer *dissipation de la magie* (DD 17) sur la statue, son champ d'attraction se désactive pendant 1 heure.

9. La fontaine magique

> Une grande fontaine couverte de mousse se dresse au centre de cette pièce circulaire. Trois demoiselles de marbre se tiennent dans la fontaine, chacune tenant une cruche d'où l'eau cascade.

Les conseils des esprits

Tout personnage habité par l'esprit d'Obo'laka ou de Wongo reçoit l'un des conseils suivants en entrant ici :

- Obo'laka le prudent dissuade quiconque de boire l'eau de la fontaine.
- Wongo l'intrépide encourage son hôte à boire à la fontaine.

La fontaine magique

Toute créature qui boit à la fontaine est affectée par un effet magique déterminé en lançant un d4 dans la table Les effets de la fontaine magique. L'eau puisée à la fontaine conserve ses propriétés magiques et l'effet aléatoire se produit quand quelqu'un en boit par la suite. La fontaine émet une aura de magie de transmutation si un personnage l'examine avec *détection de la magie* ou un effet similaire.

Les effets de la fontaine magique

d4	Effet
1	La créature qui boit l'eau doit faire un jet de sauvegarde de Constitution DD 12. Si elle le rate, elle subit 44 (8d10) dégâts nécrotiques, sinon la moitié seulement. Si ces dégâts réduisent la créature à 0 point de vie, elle meurt et tombe en poussière.
2	La créature qui boit l'eau devient muette pendant 8 heures. *Restauration inférieure* et les magiques similaires mettent fin à cet effet.
3	La créature qui boit l'eau change de sexe par magie. *Restauration supérieure* lui rend son sexe originel, ce qui se produit aussi si elle boit de nouveau l'eau de la fontaine et obtient de nouveau ce résultat.
4	La créature qui boit l'eau gagne 2d10 points de vie temporaires.

10. La tombe d'Obo'laka

> Cette tombe au plafond voûté est envahie de mousse et de plantes grimpantes. Un sarcophage de pierre repose sur un dais au centre de la pièce. Sur le mur derrière le sarcophage, deux grandes statues représentant des ours tiennent un disque de bronze d'un mètre cinquante de diamètre orné d'une douzaine d'yeux réprobateurs.

> Six cadavres desséchés sont avachis sur des trônes installés dans des niches des murs. Chacun porte un masque noir fait de papier mâché et de plumes. À l'est, une fenêtre arquée en cristal donne sur le tunnel qui s'étend derrière elle.

Consultez la zone 6 pour avoir une description de la fenêtre de cristal.

Les cadavres affalés sur les trônes sont en réalité six **nécrophages** endormis. Ils se lèvent et attaquent si les yeux du disque de bronze repèrent des intrus dans la tombe (voir Le disque a des yeux). Ils attaquent aussi si l'un ou plusieurs d'entre eux subissent le moindre dégât. Ils ne quittent pas la salle pour poursuivre des intrus. Une fois tous les intrus décédés ou enfuis, ils retournent sur leurs trônes et se rendorment.

Le disque a des yeux

Tout personnage qui examine le disque remarque que les yeux bougent, leurs pupilles de bronze balayant la pièce du regard en quête d'un intrus. Ces yeux sont dotés de la vision dans le noir dans un rayon de 9 mètres. S'ils repèrent un humanoïde dans la tombe, les nécrophages se réveillent et attaquent. Le disque ne perçoit pas les humanoïdes qui portent le masque en papier mâché d'un nécrophage et ne voit pas dans les ténèbres magiques, ni une fois recouvert d'une couverture ou d'un objet similaire.

Le disque de bronze pèse 125 kilos. Les statues d'ours l'agrippent fermement entre leurs pattes, il est donc impossible de le dégager sans briser les statues. Chaque statue est un objet de Grande taille avec une CA de 17, 45 points de vie et une immunité aux dégâts perforants, contondants et tranchants des attaques non magiques ainsi qu'aux dégâts psychiques et de poison. *Détection de la magie* et les effets similaires révèlent une aura de magie de divination autour du disque.

Le sarcophage

Un personnage portant l'un des masques de papier mâché des nécrophages peut pousser le couvercle du sarcophage, à condition de réussir un test de Force (Athlétisme) DD 13. Pour les autres créatures, le couvercle est scellé par magie et il est impossible de l'ouvrir, à moins d'utiliser *déblocage* ou de réussir un test de Dextérité DD 20 avec des outils de voleur.

Les portes dérobées

Des portes dérobées se cachent au fond de deux alcôves, l'une au nord, l'autre au sud. Les bords de celle du sud sont en silex : quand elle s'ouvre, elle produit des étincelles qui enflamment le gaz inodore contenu dans la zone 11 (consultez cette zone pour de plus amples informations).

Le trésor

Les os d'un zorbo (la forme animale d'Obo'laka, voir l'annexe D) forment une pile poussiéreuse au fond du sarcophage. Un *anneau de protection* est posé dessus. Cet anneau tombe en poussière, définitivement détruit, s'il quitte le Tombeau des neuf dieux (consultez « Les trésors perdus », page 189).

L'esprit d'Obo'laka. L'esprit d'Obo'laka tente d'habiter le corps de tout personnage qui touche l'anneau (voir « Les esprits des neuf dieux charlatans », page 129). Quand il se manifeste, lisez ceci :

> Alors que vous touchez l'anneau, la poussière tourbillonne et prend l'apparence d'une petite créature aux allures d'ours qui pousse un rugissement fantomatique dans votre direction.

Si l'esprit parvient à s'installer dans le corps du personnage, donnez au joueur la carte d'Obo'laka (voir l'annexe F). Si l'esprit échoue, il retourne dans l'anneau et attend qu'un autre personnage le touche.

11. La poche de gaz

Cette portion de la rivière souterraine abrite une poche de gaz inflammable inodore qui explose si quelqu'un amène ici une torche, une lanterne ou une autre flamme à nu ou bien ouvre la porte secrète menant en 10. Chaque créature située dans la poche de gaz ou dans un rayon de 4,50 mètres autour d'elle doit faire un jet de sauvegarde de Dextérité DD 15. Celles qui échouent reçoivent 22 (4d10) dégâts de feu, les autres la moitié seulement. L'explosion consume la totalité du gaz qui emplit de nouveau la poche au bout de 8 heures.

12. Le coffre piégé

> De l'eau s'infiltre par les fentes et les fissures des murs rugueux de la caverne au sol transformé en une mare boueuse dont l'eau s'écoule dans le tunnel derrière. Un grand coffre au trésor suspendu par des chaînes rouillées scellées au plafond pend juste au-dessus de la surface de l'eau.

Le coffre mesure 1,80 mètre de long pour 90 centimètres de large et autant de haut. Il est suspendu à 30 centimètres au-dessus de la surface du bassin qui fait quant à lui 1,50 mètre de profondeur. L'avant du couvercle est orné d'une serrure en forme de crâne de démon ricanant. Une minuscule inscription est gravée en commun autour de cette serrure et dit « Je dévore tout sauf les plus grands voleurs. »

Le coffre est verrouillé et ne semble pas piégé, en revanche, le sort *détection de la magie* et les effets similaires révèlent une aura de magie d'évocation autour de lui. Il faut réussir un test de Dextérité DD 22 en utilisant des outils de voleur pour crocheter la serrure. Cela désarme aussi le piège magique de la serrure et permet d'ouvrir le coffre en toute sécurité.

Si le personnage rate son test, le crâne de démon mord ses outils de voleur et les détruit. S'il le rate de 5 ou plus, le piège magique le téléporte à l'intérieur du coffre, où il est entravé. Les chaînes qui retenaient le coffre en l'air le lâchent alors et il s'enfonce sous l'eau. Même si le coffre est sorti de l'eau, un personnage piégé à l'intérieur est privé d'air au bout de 5 rounds (voir « Suffoquer », dans le chapitre 8 du *Player's Handbook*).

Le coffre est un objet de taille Moyenne avec une CA de 13, 30 points de vie et l'immunité contre les dégâts psychiques et de poison. Toute personne qui tente de crocheter la serrure ou de toucher le coffre avec une attaque de corps à corps ou à distance alors qu'il est sous l'eau est désavantagée.

Le trésor

L'intérieur du coffre est tapissé de plomb et contient 300 po, une chope en or sculptée d'un visage triste qui sourit quand on la remplit (250 po) et un tube en os contenant un *parchemin magique : lever une malédiction.*

13. Le crâne de pierre

> Un crâne de pierre géant recouvert de mousse forme une saillie au bout de ce couloir. Une flamme brille dans chacune de ses orbites et vous apercevez une pièce derrière ses mâchoires grandes ouvertes.

Un personnage qui regarde de l'autre côté du crâne voit la zone 14 (voir sa description plus loin). La bouche du crâne est ouverte si grande qu'elle laisse passer une créature de taille Moyenne ou inférieure.

À chaque fois qu'une créature grimpe entre les mâchoires du crâne, l'une des flammes dans ses orbites s'éteint. À la troisième créature, les mâchoires se referment dans un claquement, effectuant une attaque d'arme au corps à corps avec un bonus de +10. Si elles touchent, la créature visée subit 22 (4d10) dégâts contondants et se retrouve empoignée (évasion DD 19). Tant qu'elle est empoignée, elle subit 5 (1d10) dégâts contondants au début de chacun de ses tours. Quand la créature se libère des mâchoires, les flammes des orbites se rallument, la bouche se rouvre et le piège se réinitialise.

Les flammes des yeux ne dégagent ni chaleur, ni fumée et il est impossible de les éteindre, sauf de la manière décrite précédemment. Tout personnage qui examine les crânes et réussit un test de Sagesse (Perception) DD 15 remarque que la mâchoire inférieure est montée sur charnières. Si un personnage glisse un objet entre les mâchoires du crâne, elles restent ouvertes tant que l'objet résiste aux dégâts infligés. *Détection de la magie* et les effets similaires révèlent une aura magique de transmutation autour du crâne.

14. La tombe de Moa

> Des crânes recouverts de boue séchée vous toisent depuis les murs de cette tombe. Un sarcophage de pierre occupe le centre de la salle. Son couvercle est orné d'un serpent sculpté en relief. Derrière le sarcophage, une boîte en cristal ornementé repose sur un piédestal de marbre. Un minuscule crâne humanoïde flotte à l'intérieur.

Si les aventuriers entrent dans la tombe en empruntant le passage secret par la rivière souterraine, ils voient la face interne concave du crâne de pierre de la zone 13.

Un dédale de minuscules passages crible les murs derrière les niches des crânes. Un personnage qui réussit un test de Sagesse (Perception) DD 10 perçoit le faible, mais grotesque bruit de milliers de pattes d'insectes qui courent dans le labyrinthe. Des centaines d'araignées mortes-vivantes aussi grosses que des tarentules grouillent là.

Le crâne de Népartak

Le crâne de la boîte de cristal appartient à Népartak, la petite-fille de dix ans de Napaka, la dernière reine d'Omu. La magie de la boîte a préservé sa conscience, mais après des siècles de solitude et d'horreur, son esprit a fini par occulter les détails de sa situation. Le premier personnage qui entre dans la tombe l'entend lui parler par télépathie :

> La voix d'une fillette résonne dans votre esprit : « Qu'est-ce qui se passe ? Pourquoi je vois rien ? »

Népartak perçoit par magie la présence d'intrus et recourt à la télépathie pour les interroger. Incarnez-la comme une enfant terrifiée perdue dans le noir. Paniquée, elle pourrait poser les questions suivantes :

- « Où je suis ? Comment je suis arrivée là ? »
- « Pourquoi je vois rien ? »
- « Vous êtes des amis de papa ? Il me cherche ? »

Si les aventuriers veulent explorer la zone en toute sécurité, ils doivent d'abord calmer Népartak, sans lui révéler dans quelle situation elle se trouve. Il faut réussir un test de Charisme (Supercherie) DD 12 pour lui mentir avec succès. Si les personnages lui révèlent qu'elle n'est plus qu'un crâne privé de corps, s'ils ratent trois tests de Charisme, ou s'ils l'ignorent tout bonnement, son anxiété ne fait que croître jusqu'à ce qu'elle se laisse emporter par un accès de rage meurtrière.

> La voix hurle d'horreur tandis que deux flammes vertes s'embrasent dans les orbites du crâne. La boîte de cristal se brise et le crâne s'envole dans les airs.

Népartak a le profil d'un **crânefeu**, mais ne parle pas, elle communique par télépathie dans un rayon de 9 mètres. Quand elle attaque, des nuées d'araignées momifiées se déversent des niches dès le début du round suivant son premier assaut.

Les terriers des araignées mortes-vivantes

Six nuées d'araignées mortes-vivantes résident dans le dédale des murs de la tombe. Elles fonctionnent comme des **nuées d'insectes (araignées)**, mais sont sensibles aux effets affectant les morts-vivants.

Ces terriers sont bien trop étroits pour qu'une créature de taille Moyenne ou supérieure s'y glisse, en revanche, une créature de Petite taille peut s'y faufiler (voir « Déplacement et position » dans le chapitre 9 du *Player's Handbook*). Les créatures de Très Petite taille se déplacent librement dans le dédale de terriers. Les nuées attaquent toutes les créatures qui entrent dans leurs terriers ou toutes celles qui se trouvent dans la tombe de Moa si Népartak devient enragée.

Le trésor

Le sarcophage de pierre n'est pas verrouillé et s'ouvre avec un test de Force (Athlétisme) DD 15. À l'intérieur, un paquet de tissu aux couleurs passées enveloppe les os d'un jacouli (la forme animale de Moa, le dieu charlatan, voir l'annexe D). Un *bâton du python* repose sur ces restes. Il tombe en poussière, définitivement détruit, s'il quitte le

Tombeau des neuf dieux (mais consultez « Les trésors perdus », en page 189).

L'esprit de Moa. L'esprit de Moa tente d'habiter le corps de tout personnage qui touche le bâton (voir « Les esprits des neuf dieux charlatans », page 129). Quand l'esprit de Moa se manifeste, lisez ceci :

> Une fumée verte s'élève du bâton et s'enroule autour de vous comme un serpent tandis qu'une voix sifflante vous murmure à l'oreille : « Laissez-moi vous aider ! Je vous promets d'être gentil. »

Si l'esprit parvient à s'installer dans le corps du personnage, donnez au joueur la carte de Moa (voir l'annexe F). Si l'esprit échoue, il retourne dans le bâton et attend qu'un autre personnage le touche.

15. Le tunnel venteux

> Des oiseaux sculptés semblent s'envoler sur les murs de ce couloir. Une grosse hélice en adamantium dotée de cinq pales aux bords acérés bloque le passage près de son extrémité nord.

Un personnage qui réussit un test de Sagesse (Perception) DD 15 remarque que tout le sol du couloir forme une unique plaque de pression. L'hélice en adamantium a une CA de 20, 30 points de vie et elle est immunisée contre tous les dégâts sauf ceux de force. Elle se met à tourner dans un grondement de tonnerre dès qu'il y a plus de dix kilos de pression sur le sol du couloir. Une fois activée, elle atteint sa pleine vitesse de rotation en six secondes. Si le poids est retiré du sol, l'hélice met une minute entière à retrouver son immobilité.

Quand l'hélice prend de la vitesse ou ralentit, un personnage peut sauter dans l'espace entre deux pales à condition de réussir un test de Dextérité (Acrobatie) DD 20. S'il rate son test, il subit 33 (6d10) dégâts tranchants en franchissant l'hélice.

À pleine vitesse, les pales infligent 66 (12d10) dégâts tranchants à une créature qui tente de passer et tournent beaucoup trop vite pour que quelqu'un puisse sauter entre elles. L'hélice tournant à pleine vitesse crée également un effet de soufflerie tel que toute créature qui arrive à 3 mètres ou moins de l'hélice doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 15, sans quoi elle est aspirée au nord, dans le puits de la zone 16. Si cela lui fait traverser les pales, elle subit les dégâts appropriés.

Un personnage peut coincer l'hélice en insérant un *sceptre inamovible* entre deux pales. Les autres objets magiques placés entre les pales sont expulsés par la rotation tandis que les objets non magiques sont broyés entre les pales.

Tant que l'hélice est immobile, une créature peut bloquer le mécanisme avec son propre corps à condition de ne pas être neutralisée. Quand l'hélice commence à tourner, il lui faut faire un test de Force (Athlétisme) DD 20. Si elle le réussit, les pales sont bloquées jusqu'au début de son prochain tour, où elle peut utiliser son action pour répéter le test. Une créature qui rate le test ou décide de quitter l'hélice reçoit 11 (2d10) dégâts tranchants et se fait expulser du côté nord de l'hélice.

Si le mécanisme est bloqué pendant 3 rounds consécutifs, il casse et ne peut plus fonctionner. Flétri envoie des nains du tombeau le réparer le lendemain à l'aube et le piège fonctionne de nouveau.

16. La tombe de Wongo

> Une profonde fosse s'ouvre à l'entrée de cette tombe. Au fond, il y a un sarcophage de pierre au couvercle orné d'une créature simiesque aux babines retroussées sur un grognement. Derrière la fosse, trois coffres au trésor sont posés sur des dais de pierre. Le coffre de gauche est en onyx, celui du milieu en fer rouillé et celui de droite en argent luisant de givre.

La fosse fait 6 mètres de profondeur. Pour ouvrir le sarcophage de Wongo, les aventuriers doivent y insérer trois clefs cachées dans les coffres.

Les coffres au trésor

Chaque coffre mesure 1,50 mètre de long pour 90 centimètres de large et de haut. Ils sont déverrouillés et vides (ou presque). Il est impossible de les déplacer et ils sont insensibles aux dégâts et aux sorts.

Chaque coffre contient une clef en or de 7,5 centimètres de long qui dépasse d'une serrure en adamantium insérée dans la face interne du couvercle de chacun. Il est impossible de retirer ces clefs et des fermoirs en adamantium empêchent de les tourner tant que le coffre est ouvert. Quand le couvercle se referme, un déclic venant de ce couvercle indique que les fermoirs qui retenaient la clef viennent de s'ouvrir. Un personnage qui rentre dans le coffre et referme son couvercle peut tourner la clef sans mal.

Si quelqu'un tourne une clef alors que le coffre est fermé, il se verrouille et les fermoirs se resserrent de nouveau autour de la clef. Le personnage est alors piégé dans le coffre. Au même instant, un bouton apparaît par magie sur le couvercle du sarcophage de Wongo.

Le sarcophage

Le couvercle du sarcophage est sculpté à l'image de Wongo sous sa forme de monstre de su (voir annexe D). Il a été fusionné au reste du sarcophage par une puissante magie, il est donc impossible de le retirer. Le sarcophage de pierre est insensible aux dégâts et aux sorts.

Quand l'un des trois coffres se verrouille, un bouton sculpté apparaît par magie sur le couvercle du sarcophage, au-dessus de l'image du monstre de su. La matière de chaque bouton correspond à celle du coffre associé : onyx, fer rouillé ou argent. Si quelqu'un appuie sur le bouton, il déverrouille le coffre associé et active un piège :

- Si quelqu'un appuie sur le bouton d'onyx, la créature dans le coffre d'onyx doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 15, sans quoi elle subit 75 (10d6+40) dégâts de force. Une créature réduite à 0 point de vie à cause de cela tombe en poussière, ne laissant que son équipement derrière elle.
- Si quelqu'un appuie sur le bouton de fer rouillé, tous les objets métalliques autres que magiques qui se trouvent dans le coffre de fer rouillé (y compris ceux que porte ou transporte la créature à l'intérieur) sont corrodés et tombent en poussière. Les objets partiellement métalliques sont détruits, leurs composantes métalliques réduites en poussière.

- Si quelqu'un appuie sur le bouton d'argent, la créature à l'intérieur du coffre associé doit faire un jet de sauvegarde de Constitution DD 15. Elle subit 45 (10d8) dégâts de froid si elle échoue, sinon la moitié seulement.

Lisez ceci une fois que quelqu'un a appuyé sur les trois boutons du couvercle du sarcophage :

> Le sarcophage de pierre se change en cristal transparent et révèle une sorte de singe momifié à l'intérieur. Il tient une masse inquiétante dans ses pattes desséchées.

Une fois le sarcophage devenu cristal, il est fragile : CA 5, 10 pv, vulnérabilité aux dégâts contondants et de tonnerre, immunité aux dégâts psychiques et de poison. Il vole en éclat dès qu'il tombe à 0 point de vie. La **momie** du monstre de su enfermée à l'intérieur attaque alors. Au premier round de combat, elle active sa *masse terrifiante* pour envoyer une vague de terreur sur les aventuriers. Ensuite, elle attaque au corps à corps en utilisant la masse ou ses poings putréfiés.

Le trésor

La momie de Wongo tient une *masse terrifiante* qui tombe en poussière, définitivement détruite, si elle quitte le Tombeau des neuf dieux (mais consultez « Les trésors perdus », en page 189).

L'esprit de Wongo. L'esprit de Wongo est lié à la masse. Si cette dernière frappe un personnage ou entre en contact avec lui d'une manière ou d'une autre, il tente d'habiter le corps de ce personnage (voir « Les esprits des neuf dieux charlatans », page 129). Quand l'esprit de Wongo se manifeste, lisez ceci :

> Une fumée rouge s'élève de la tête de la masse et dessine la silhouette d'un singe à la longue queue. L'apparition bondit sur vous en poussant un rugissement et hurle « Laissez-moi entrer ! »

Si l'esprit parvient à s'installer dans le corps du personnage, donnez au joueur la carte de Wongo (voir l'annexe F). Si l'esprit échoue, il retourne dans la masse et attend qu'un autre personnage entre en contact avec elle. La momie est amicale envers tout personnage habité par l'esprit de Wongo et le considère comme un allié.

17. La cascade souterraine

> La rivière souterraine plonge dans un gouffre sombre et rocheux. Un air froid remonte des profondeurs comme le souffle de quelque monstre. À travers l'obscurité, vous repérez un coffre au trésor ornementé reposant sur une corniche, de l'autre côté du gouffre.

Le coffre au trésor est une **mimique** déguisée qui attaque toute créature qui le touche en restant sous forme d'objet.

La corniche

La corniche se trouve à 4,50 mètres du bord de la cascade. Il faut réussir un test de Force (Athlétisme) DD 14 pour escalader la paroi circulaire et atteindre la corniche.

Le sol de cette dernière est glissant et irrégulier. Une créature qui subit des dégâts alors qu'elle se trouve là doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 10, sans quoi elle tombe dans le gouffre, 30 mètres plus bas en 64. La chute lui inflige 35 (10d6) dégâts contondants, à moins qu'elle ne réussisse un jet de sauvegarde de Dextérité DD 10, auquel cas elle s'en sort indemne.

Niveau 2 : le donjon de la duperie

Ce niveau du donjon figure sur la carte 5.2. Des visages de diables moqueurs sont gravés sur les murs et l'air empeste la chair en décomposition. En l'absence de lumière nourricière, la végétation qui recouvre une grande partie du premier niveau n'a pas pu se développer ici.

18. La fosse du diable

> Les murs et le sol de cette salle carrée de 4,50 mètres de côté sont fissurés et gravés d'images d'humanoïdes terrifiés en pleine chute. Un bas-relief en pierre décore le sol en son milieu et représente le visage d'un diable barbu peint en vert. Les échos de cris désespérés résonnent dans le vide enténébré qu'est sa bouche ouverte.

Le visage du diable forme la bouche d'une cheminée cylindrique de 1,50 mètre de diamètre qui descend sur 3 mètres jusqu'à une ouverture dans le plafond de la zone 35.

La bouche et le tunnel sont plongés dans des ténèbres magiques. *Détection de la magie* et les effets similaires révèlent une aura de magie d'évocation et d'illusion dans la cheminée.

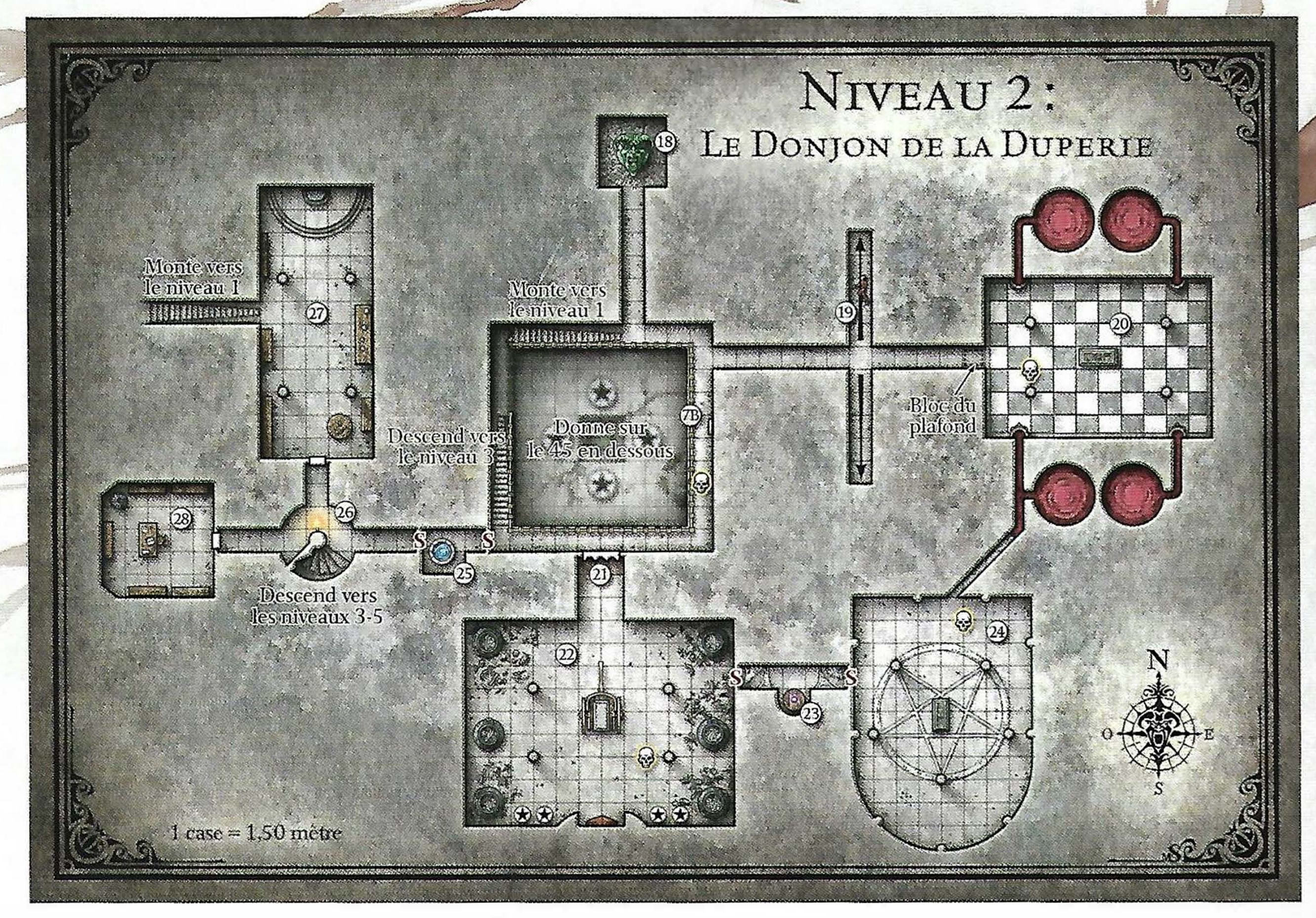
Si un personnage réussit à lancer *dissipation de la magie* (DD 16) sur les ténèbres, elles se dissipent et leur essence se condense en une **nuée de chauves-souris** qui s'envolent hors de la cheminée et attaquent toutes les créatures présentes dans la salle.

19. L'anneau de gravité

> Les couloirs qui partent au nord et au sud de ce carrefour à quatre voies s'incurvent vers les hauteurs et disparaissent hors de vue, mais ils ne comportent ni échelles, ni marches pour les gravir. Le cadavre d'une créature mi-homme mi-chèvre vêtue de robes est effondré à terre, trois mètres en direction du nord. Il agrippe un bâton en bronze surmonté d'une tête de chèvre.

Les couloirs incurvés forment un cercle parfait imprégné d'une gravité magique qui ancre les pieds des créatures qui les parcourent au sol. *Détection de la magie* et les effets similaires révèlent une aura magique de transmutation dans les couloirs.

Le cadavre appartient à Devlin Bashir, un magicien calishite membre de la compagnie de la Bannière jaune. Ses caractéristiques caprines sont le fruit d'une malédiction. Les nains du tombeau l'ont tué après qu'il a été séparé de ses compagnons. Si les aventuriers examinent son cadavre, ils remarquent qu'il a succombé suite à des blessures faites par des haches et des carreaux d'arbalète. Les robes de



Carte 5.2 : le donjon de la duperie

Devlin sont tachées d'encre et contiennent un journal qui donne des indications sur les mystères du tombeau (voir « Le journal de Devlin », plus loin). En fouillant le corps, les personnages trouvent quelques biens de valeur (voir « Le trésor », plus loin).

Les conseils des esprits

Tout personnage habité par l'esprit de Papazotl ou de Shagambi reçoit l'un des conseils suivants en entrant ici :

- Papazotl l'autoritaire pousse son hôte à ordonner à l'un de ses camarades de parcourir le couloir circulaire.
- Shagambi la sage avertit son hôte que le bâton que tient le magicien décédé pourrait être maudit.

Le tombeau miroir

À mi-chemin du couloir circulaire, directement à « l'opposé » du carrefour, se trouve un portail planaire invisible indétectable par magie. Une créature qui franchit ce portail se retrouve dans une réalité parallèle. Un personnage qui parcourt le couloir sur toute sa longueur se rend compte que le cadavre de Devlin a disparu, tout comme les compagnons restés éventuellement en arrière. S'il revient sur ses pas et franchit de nouveau le portail, il retourne dans sa propre réalité.

Acérérak a fabriqué un « tombeau miroir » pour tester ses pièges et l'a caché dans un demi-plan. Ce tombeau miroir est identique au tombeau réel tel qu'il était il y a exactement un an. Tous les objets et toutes les créatures rencontrés dans le miroir semblent réels, mais ils disparaissent si on les emporte dans le monde réel. Le tombeau miroir dispose des mêmes défenses magiques que le véritable tombeau et l'âme de tout personnage qui meurt dans le demi-plan est piégée dans l'Exacteur d'âmes.

Chaque jour à l'aube, la magie d'Acérérak remplace le tombeau miroir par un nouveau. Les monstres tués réapparaissent à leur emplacement originel et les objets déplacés se téléportent là où ils ont été trouvés. Quand cela se produit, les personnages au sein du tombeau miroir remarquent une étrange distorsion qui traverse les lieux.

Le journal de Devlin

Quand les aventuriers trouvent le journal de Devlin, donnez aux joueurs une copie du document 21 de l'annexe E montrant la dernière entrée du journal. Les entrées précédentes racontent les exploits de la compagnie de la Bannière jaune au Chult. Elle a jeté l'ancre dans la crique de Kitcher et suivi l'Olung jusqu'au lac Luo avant de couper au sud-ouest à travers la jungle en direction d'Omu. Le journal décrit des rencontres éprouvantes, la quête des cubes énigmatiques à Omu, des échauffourées avec les yuan-tis et la découverte de la véritable entrée de la tombe. Seule la dernière section parle de leurs expériences au sein du tombeau, et nulle part il n'est fait mention du bâton de Devlin (voir « Le trésor », plus loin).

Un personnage qui consacre 10 minutes à l'étude rapide du journal repère de brèves mentions des noms des autres membres de la compagnie : sire Brixton (un chevalier du Cormyr), Bravus Rochené (un nain d'or clerc de Moradin), Seward (un rôdeur humain chondathien) et Shephirius (un paladin sangdragon souvent appelé « Seph »).

Le trésor

En fouillant le cadavre de Devlin, les personnages découvrent une fiole d'encre qui ne se tarit jamais (100 po) et un grimoire contenant les sorts suivants :

1er niveau : *alarme, compréhension des langues, détection de la magie, disque flottant de Tenserécriture illusoire, identification, repli expéditif, sommeil,*
2e niveau : *déblocage, nuée de dagues, sphère de feu, verrou magique*
3e niveau : *boule de feu, dissipation de la magie*

Le bâton de Devlin est un bâton de combat, mais tout personnage qui s'harmonise avec lui se change en hybride d'humanoïde et de chèvre en trois jours. Les tieffelins sont immunisés contre cet effet. Le premier jour, une fourrure hirsute commence à pousser sur le corps du personnage maudit. Au bout de vingt-quatre heures, les yeux du personnage deviennent semblables à ceux d'une chèvre et de petites cornes lui poussent sur le front. Le troisième jour, les doigts et les orteils du personnage fusionnent pour ne lui laisser que deux doigts épais et les cornes atteignent leur taille définitive. Cette transformation n'empêche pas le personnage de manier des armes, ni de lancer des sorts. Lever une malédiction, restauration supérieure et tout effet mettant un terme à une malédiction rend au personnage son apparence normale, mais seul un souhait débarrasse le bâton de sa capacité à changer toute personne qui s'harmonise avec lui.

20. La tombe factice

Un bloc de pierre est niché dans le plafond du tunnel occidental. Un personnage qui fouille le tunnel le repère s'il réussit un test de Sagesse (Perception) DD 15. Ce bloc fait partie du piège de la pièce (voir « Le piège », plus bas).

> La pièce sent le vin. Un cercueil doré posé au milieu du damier que forme le sol de marbre de la pièce brille sous les rayons du soleil qui filtrent depuis le dôme que forme le plafond, à 3,50 mètres de haut. Quatre énormes têtes de gargouille de pierre, la gueule grande ouverte, dépassent des murs.

Le soleil qui brille sur le cercueil résulte d'une magie d'illusion, mais il fonctionne comme s'il était réel et affecte les créatures qui ne supportent pas ses rayons. Les têtes de gargouille mesurent 1,50 mètre de haut et autant de large, leurs gueules étant d'une soixantaine de centimètres de diamètre. Une valve de pierre hermétique bloque un boyau exigu derrière chacune d'elles. Ces valves restent fermées tant que le piège de la salle ne s'est pas déclenché, mais on peut en ouvrir une de force avec le sort *déblocage* ou un test de Force (Athlétisme) DD 25. Si quelqu'un lance *dissipation de la magie* sur les rayons de soleil illusoire, ils se dissipent et le piège ne se déclenche plus.

Les conseils des esprits

Tout personnage habité par l'esprit de Kubazan ou de Moa reçoit l'un des conseils suivants en entrant ici :

- Le fougueux Kubazan tente de persuader son hôte de jeter le couvercle du cercueil au sol et de rouer de coups ce qui se trouve à l'intérieur.
- Moa le sincère fait remarquer que cette tombe ne correspond pas à la symbolique de ses divins compagnons.

Le piège

Le cercueil fermé est collé au sol par de *la colle universelle*. Son couvercle est monté sur charnières. *Détection de la magie* et les effets similaires révèlent une aura de magie d'abjuration autour du cercueil. Dans ce dernier, une plaque de bois dit « Noyez votre chagrin » en commun.

Si les rayons de soleil illusoires frappent la plaque de bois quand quelqu'un ouvre le couvercle du cercueil, le bloc de pierre niché dans le plafond du couloir juste à l'extérieur de la pièce descend lentement et scelle les lieux en six secondes. Une créature qui désire sortir de la pièce ou y entrer à ce moment-là peut le faire, en se déplaçant au maximum à sa vitesse. Si elle termine son déplacement sous le bloc, elle doit faire un jet de sauvegarde de Dextérité DD 15. Si elle le réussit, elle parvient à s'extraire de sous le bloc, du côté vers lequel elle se dirigeait. Si elle échoue, elle subit 55 (10d10) dégâts contondants. Si cela la réduit à 0 point de vie, elle est broyée, sinon, elle est repoussée dans la salle. Le bloc est insensible aux dégâts et aux sorts. Une fois qu'il est complètement descendu, il ferme hermétiquement la salle et refuse de bouger.

Quatre énormes citernes remplies de vin rouge sont dissimulées dans les murs derrière les têtes de gargouille. Dès que le bloc de pierre a scellé l'entrée, les valves situées derrière les têtes s'ouvrent et du vin se déverse de la gueule et des naseaux des gargouilles. Le vin emplit la salle à raison de trente centimètres par round. Il faut réussir un test de Force (Athlétisme) DD 25 pour entrer dans la gueule d'une gargouille alors que le vin se déverse à flots.

Toutes les créatures présentes dans la pièce lorsque le vin se met à couler doivent lancer le dé pour déterminer l'initiative. Suivez le passage des rounds :

- Au début du round 3, trois sibylles du vin (utilisez le profil d'une **sibylle de l'eau**) arrivent dans la pièce depuis les citernes nord-ouest, nord-est et sud-est. Elles attaquent toute créature présente dans la tombe et sont invisibles tant qu'elles sont entièrement immergées dans le vin.
- Au bout de douze rounds, le vin emplit toute la tombe. Utilisez alors les règles du combat sous-marin, dans le chapitre 9 du *Player's Handbook* pour gérer ces conditions particulières. Dans le vin, la visibilité est limitée à 1,50 mètre.

La capacité à respirer sous l'eau n'est d'aucun secours à un personnage en train de se noyer dans le vin. Le bloc de pierre qui scelle la tombe remonte dans sa niche au plafond au bout de dix minutes. Le vin dévale alors le tunnel occidental et se déverse dans le grand escalier (zone 7). À l'aube le lendemain, Flétri envoie ses nains du tombeau nettoyer la salle et le tunnel, après quoi les citernes de vin se remplissent par magie et le piège se réinitialise.

L'échappatoire

Le boyau sud-ouest remonte vers la zone 24. Quand la tombe se remplit de vin, le liquide ne dépasse pas la section pentue de ce boyau.

21. La porte des zombis

Les aventuriers qui se trouvent sur le balcon entendent des gémissements gutturaux derrière cette porte.

> Trois trous ovales sont creusés à hauteur de tête humaine dans une porte de pierre d'un mètre soixante-quinze de haut sur autant de large. Alors que vous approchez, trois têtes humanoïdes sortent des trous. Leurs chairs sont putréfiées et elles ont toutes un mors de fer relié à des rênes faites de chaînes.

Les têtes grimaçantes appartiennent à trois **zombis** attachés à des chaînes passant par une poulie fixée au plafond du côté méridional de la porte. Cette poulie est disposée de telle manière que, lorsque les trois zombis s'éloignent de la porte, ils la soulèvent et l'ouvrent, mais, ils ne s'en éloigneront pas tant qu'ils sont attirés par la présence de viande fraîche sur le balcon. En revanche, si quelque chose les renvoie, ils soulèvent la porte tandis qu'ils s'enfuient au sud.

La porte pèse 500 kilos. Des personnages doués d'une Force combinée de 33 ou plus peuvent la soulever. Les zombis attaquent toutes les créatures à portée. Flétri et ses nains du tombeau remplacent les zombis détruits en 24 heures.

22. La tombe de Papazotl

> Six chaudrons de verre débordant d'os humanoïdes bordent les murs de cette salle au centre de laquelle se tient un char antique portant un sarcophage de bronze couvert de trésors. Un grand oiseau au bec long et acéré est peint sur le char. Un bouclier de bronze sculpté d'un guerrier chultais portant une lance est accroché sur le mur sud, sous une inscription disant « S'incliner devant personne. » Quatre statues de bronze se tiennent sur des piédestaux de part et d'autre du bouclier. Elles représentent des guerriers chultais : l'un tient une épée, deux manient des lances et le dernier n'a pas de visage.

Le sarcophage contient les os de Papazotl, mais ils sont bien protégés (voir « Les chaudrons de verre » et « Le bouclier de bronze »).

Les conseils des esprits

Tout personnage habité par l'esprit d'Obo'laka ou de Nangnang reçoit l'un des conseils suivants en entrant ici :

- Nangnang l'avide encourage son hôte à s'emparer d'une partie des trésors du char.
- Obo'laka l'inquiet avertit son hôte que les chaudrons contiennent les ossements des serviteurs les plus dévoués de Papazotl et qu'ils pourraient tenter de le protéger, même par-delà la mort.

Les chaudrons de verre

Si quelqu'un dérange le char, le sarcophage ou les trésors, douze **squelettes** sortent des chaudrons de verre (deux par chaudron). Ils agissent tous à la même valeur d'initiative. Un chaudron crache un **squelette** de plus à chaque round, au début du tour des squelettes, jusqu'à ce que ce chaudron soit détruit ou qu'il n'y ait plus d'intrus dans la tombe. S'il n'y a plus d'ennemi, tous les squelettes retournent dans leur chaudron.

Le flot de squelettes s'arrête si les aventuriers détruisent les chaudrons ou s'inclinent devant la statue sans visage (« S'incliner devant personne »). Chaque chaudron est un objet de Grande taille avec une CA de 15, 22 points de vie, une vulnérabilité aux dégâts contondants et de tonnerre et une immunité contre les dégâts psychiques et de poison. *Détection de la magie* et les effets similaires révèlent une aura de magie d'invocation autour des chaudrons. Un chaudron vide pèse 250 kilos.

Le bouclier de bronze

Le bouclier de bronze est accroché au mur par des liens de cuir. *Détection de la magie* et les effets similaires révèlent une aura de magie d'invocation.

Si quelqu'un dérange le char, le sarcophage ou les trésors, ou si quelqu'un décroche le bouclier, le chasseur sculpté dessus s'anime. À chaque round à une valeur d'initiative de 20, il projette une lance magique de force sur le personnage le plus proche situé dans son champ de vision. En revanche, il ignore les créatures qui se sont inclinées devant la statue de bronze sans visage. Le chasseur ne voit pas les créatures qui font face à l'envers du bouclier. Quand il projette une lance sur une créature, il fait une attaque de sort à distance (+10 pour toucher) et inflige 18 (4d8) dégâts de force s'il touche. Une cible réduite à 0 point de vie est désintégrée et tombe en poussière.

Pour empêcher le chasseur du bouclier d'attaquer, il faut l'aveugler en enveloppant le bouclier avec une surface opaque (comme un sac ou une cape) ou en posant le bouclier face contre un mur. Le bouclier est destructible : il a une CA de 15, 10 points de vie et il est immunisé contre tous les dégâts sauf ceux de force. Si quelqu'un emporte le bouclier hors de la pièce, il disparaît et réapparaît sur le mur entre les statues.

Le sarcophage

Le sarcophage contient le crâne et les os friables d'un éblis (la forme animale de Papazotl, voir l'annexe D).

Le trésor

Voici quels trésors recouvrent le sarcophage : un torque en or (250 po), trois coupes en or (75 po l'une), cinq épingles de cape (25 po pièce) et une *amulette de bonne santé*. L'amulette tombe en poussière, définitivement détruite, si elle quitte le Tombeau des neuf dieux (mais consultez « Les trésors perdus », en page 189).

L'esprit de Papazotl. L'esprit de Papazotl tente d'habiter le corps de tout personnage qui touche l'*amulette de bonne santé* (voir « Les esprits des neuf dieux charlatans », page 129). Quand l'esprit de Papazotl se manifeste, lisez ceci :

> D'étranges ombres dansent sur les murs et forment l'image d'un oiseau aux longues pattes. Il vous frappe de son bec alors qu'une voix résonne dans votre tête : « Tu feras ce que je t'ordonne ! »

Si l'esprit parvient à s'installer dans le corps du personnage, donnez au joueur la carte de Papazotl (voir l'annexe F). Si l'esprit échoue, il retourne dans l'amulette et attend qu'un autre personnage le touche.

23. Le génie en bouteille

> De vieilles toiles d'araignée encombrent cet étroit couloir marqué d'une alcôve en son milieu. À l'intérieur, une bouteille poussiéreuse est posée sur une table.

La bouteille est fermée et contient une **dao** appelé Keshma al-Wasir, qu'Acérérak a piégé il y a des siècles. Toute personne qui examine la bouteille remarque le génie qui s'agite à l'intérieur et entend sa voix étouffée. Keshma parle seulement le terreux. Au départ, elle ordonne aux aventuriers de

la libérer, mais s'ils refusent, elle tente de négocier avec eux (voir « Interpréter la dao », plus loin). Tant que Keshma est piégée dans la bouteille, elle ne peut pas attaquer ni lancer de sorts. Une fois libre, elle peut lancer *langues* pour communiquer plus facilement avec ses sauveurs.

Si quelqu'un débouche la bouteille ou la brise, Keshma en émerge dans un tourbillon de sable. Elle tient la promesse qu'elle a éventuellement faite aux aventuriers en échange de sa liberté puis lance *changement de plan* pour retourner chez elle, sur le plan élémentaire de la terre. (Évidemment, le sort échoue et elle se retrouve en 57.)

Les conseils des esprits

Tout personnage habité par l'esprit de Moa, de Nangnang ou de Papazotl reçoit l'un des conseils suivants en entrant ici :

- Moa le sincère conseille à son hôte de ne pas briser un accord passé avec la dao.
- Nangnang l'avide conseille à son hôte de conclure avec la dao un accord qui arrange uniquement son hôte et elle.
- Papazotl l'orgueilleux encourage son hôte à traiter la dao comme un flagorneur servile.

Interpréter la dao

Des décennies d'emprisonnement n'ont pas amélioré la nature impérieuse de Keshma. Comme tous les daos, elle considère les personnages comme des créatures inférieures et négocie avec eux uniquement s'ils refusent d'obéir à ses ordres.

Au départ, Keshma propose des richesses en échange de sa liberté : les saphirs enroulés autour de ses tresses et ses bracelets de platine (voir « Le trésor », plus loin). Ces babioles n'ont guère de valeur pour elle dans la situation actuelle, mais elle feint d'être déchirée à l'idée de s'en séparer. Si les personnages exigent plus, elle promet de les emmener n'importe où dans le multivers. Enfin, elle propose de parcourir le tombeau avec eux et de les aider trois fois avec ses sorts.

Une fois libre, Keshma est fidèle à sa parole, cependant, elle ne tolérera pas le moindre affront à son honneur. Si elle se sent insultée, elle attaque les aventuriers et tente d'en faire ses esclaves.

La dao peut devenir une véritable épine dans le pied des personnages ou un allié problématique. Comme elle ignore tout des défenses du tombeau, elle se retrouve prisonnière en 57 si elle lance *changement de plan*. Si elle parvient à s'échapper de cette zone, elle s'attend à ce que les aventuriers l'aident à sortir du tombeau. Dès qu'elle entend parler des dieux charlatans, elle encourage les personnages à les chercher et à les utiliser pour vaincre Acérérak.

Le trésor

Keshma porte deux cordelettes de saphir (1 250 po pièce), deux bracelets en platine gravés de dragons en plein duel (750 po pièce) et un piercing de nombril en topaze (500 po).

24. La tombe de Nangnang

> L'air empeste le soufre. Un pentagramme tracé au sol avec du sel entoure un sarcophage ornementé au couvercle recouvert de figurines représentant des batraciens humanoïdes.

Un **slaad gris** invisible arpente le pentagramme de sel. Des sceaux magiques l'empêchent d'interagir avec le sel ou de quitter le cercle. Il est libéré si quelqu'un l'attaque, entre dans la zone que délimite le cercle ou brise une part du cercle ou du pentagramme en balayant le sel. Avide de carnage, il décharge sa fureur sur les aventuriers avant de quitter la pièce en quête de sa gemme de contrôle, ignorant qu'elle se trouve en 28.

Les conseils des esprits

Tout personnage habité par l'esprit d'Obo'laka ou de Wongo reçoit l'un des conseils suivants en entrant ici :

- Obo'laka le prudent trouve que le pentagramme serait mieux avec plus de sel et encourage son hôte à en rajouter s'il en trouve (ce qui ne brise pas les sceaux retenant le slaad).
- Wongo l'impétueux se moque des pentagrammes de sel et pousse son hôte à détruire le symbole et voir ce qui se passe.

Le sarcophage

Douze statuettes de bois peintes représentant des grungs sont disposées sur le sarcophage. Elles sont mignonnes, mais sans valeur. On peut soulever le couvercle du sarcophage et le pousser de côté en réussissant un test de Force (Athlétisme) DD 17. À l'intérieur, une urne d'argile vernie renferme le crâne et les os d'un grung (la forme animale de Nangnang, le dieu charlatan, voir l'annexe D) ainsi que d'autres objets de valeur (voir « Le trésor », plus loin).

Détection de la magie et les effets similaires révèlent une aura de magie d'enchantement autour de l'urne d'argile. La première créature à la toucher ou à déranger son contenu doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 21, sans quoi elle est affectée par *danse irrésistible d'Otto*. Tant que l'effet persiste, elle subit également 11 (2d10) dégâts psychiques à la fin de chacun de ses tours, car une musique aux percussions discordantes envahit son esprit. Une créature sous l'effet d'*esprit impénétrable* ou d'une magie similaire n'entend pas la musique et ne souffre pas des dégâts psychiques. *Dissipation de la magie* (DD 18) dissipe l'effet de l'urne et permet de la toucher sans risque.

Le trésor

Une *potion de poison* déguisée en *potion de guérison suprême* et un œuf de grung pétrifié fonctionnant comme une *perle de puissance* se cachent dans le sarcophage. Un lanceur de sorts qui s'harmonise avec l'œuf devient résistant aux dégâts de poison. L'œuf tombe en poussière, définitivement détruit, s'il quitte le Tombeau des neuf dieux (mais consultez « Les trésors perdus », en page 189).

L'esprit de Nangnang. L'esprit de Nangnang tente d'habiter le corps de tout personnage qui touche le bâton (voir « Les esprits des neuf dieux charlatans », page 129). Quand l'esprit de Nangnang se manifeste, lisez ceci :

> Alors que vous touchez l'œuf, une vrille de mucus s'en élève et se transforme en tête de grenouille qui flotte dans votre direction. Une voix coassante s'élève dans votre tête : « Nangnang va vous aider maintenant. »

Si l'esprit parvient à s'installer dans le corps du personnage, donnez au joueur la carte de Nangnang (voir


Le gardien du tombeau

l'annexe F). Si l'esprit échoue, il retourne dans l'œuf et attend qu'un autre personnage le touche.

25. Le bassin de scrutation

> Derrière la porte dérobée, des fonts de pierre sculptés sont remplis d'eau.

Flétri utilise ces fonts pour parler aux créatures situées à l'extérieur du tombeau et contacter ses gardiens du tombeau. *Détection de la magie* et les effets similaires révèlent une aura de magie de divination sur l'eau. Lisez ceci quand un personnage regarde dans les fonts.

> Une étrange lumière émane du bénitier alors que l'eau se met à tournoyer. Lentement, une image se forme à la surface du liquide.

Toute personne qui plonge le regard dans les fonts voit par les yeux d'un gardien du tombeau aléatoire qui patrouille dans le donjon. Choisissez un niveau au hasard (ou lancez un d6) et décrivez les déambulations du gardien. Un gardien utilise la vision dans le noir, les images reflétées dans le bénitier sont donc en noir et blanc. Les images se dissipent et l'effet de scrutation disparaît si personne ne regarde dans l'eau.

À moins que l'un des personnages qui regardent dans le bénitier ne porte une *amulette du crâne noir* (voir l'annexe C et la zone 28), le gardien du tombeau découvre qu'on le scrute au bout d'une minute. Quand cela se produit, lisez ceci :

> Un geyser jaillit soudain de la surface des fonts tandis qu'une gigantesque silhouette vêtue d'une armure de plates et d'un bassinet sort du bénitier.

Le gardien du tombeau est un **golem de chair** vêtu d'une armure de plates (CA 17). À peine sorti du bénitier, il attaque toutes les créatures qui se trouvent dans la salle et se bat jusqu'à la mort. Quand il apparaît, le bénitier perd son pouvoir de scrutation jusqu'à l'aube suivante.

26. L'escalier en colimaçon

> Trois arches dominent une salle circulaire où un escalier en colimaçon descend dans les ténèbres. Les murs de l'escalier sont bordés de torches éteintes glissées dans des appliques de fer et tapissés de niches contenant des crânes et des os humanoïdes moisis.

Cet escalier descend du niveau 2 aux niveaux 3, 4 et 5, chacun se trouvant à 7,50 mètres sous le précédent. Les crânes et les os appartiennent à des Omuans décédés qu'Acérérak a sacrifiés pour construire son tombeau. Flétri et ses nains du tombeau utilisent cet escalier pour se déplacer entre les niveaux.

Les aventuriers peuvent sortir les torches de leurs appliques et les emporter ailleurs.

27. La forge des nains du tombeau

> De vieux établis de bois et des étagères bordent les murs de cette salle. Ils sont couverts d'engrenages, de chaînes, de composantes de piège et de cages pleines de rats. Des braseros de fer allumés pendent au plafond. Au nord, un étrange appareil est posé sur un dais précédé de quelques marches : une sorte de vierge de fer reliée à un réseau de pistons fumant, de tubes et de cuves où bouillonne du sang. Cinq nains masqués manipulent la machine.

Quand les personnages arrivent, cinq nains du tombeau travaillent dans cette pièce. Chacun possède le profil d'un **nécrophage**, mais manie une hache d'armes et une arbalète légère. Si les aventuriers quittent la salle, il y a 50 % de chances pour que 1d4 autres nains du tombeau en maraude dans le donjon se trouvent ici à leur retour.

Toute personne qui fouille la forge découvre assez de matériel pour fabriquer deux ensembles d'outils de voleur, un ensemble d'outils d'artisan, un ensemble de matériel d'alchimiste, un ensemble d'outils de maçon et un ensemble d'outils de forgeron. Les rats en cage servent à tester les pièges.

Le four de fer

Les nains utilisent la machine de fer sur le dais pour fabriquer de nouveaux gardiens du tombeau à partir des cadavres des aventuriers décédés. Quand les personnages

arrivent, les nains sont sur le point de lâcher leur nouvelle création.

> L'appareil de fer frémit en s'ouvrant et libère un nuage de vapeur sifflante. À travers la vapeur, vous distinguez une immense silhouette en armure portant un bassinet.

La chose qui émerge de la machine est un gardien du tombeau, un **golem de chair** revêtu d'une armure de plates (CA 17). Il a été fabriqué à l'aide de morceaux prélevés sur Seward, un aventurier de la compagnie de la Bannière jaune, et sur d'autres infortunés intrus. C'est un mort-vivant décérébré qui attaque les personnages à vue.

Le trésor

Un personnage qui fouille la forge découvre une *lanterne du fantôme* (voir l'annexe C) qui appartenait autrefois à Seward. Elle est posée sur un établi, à côté de quelques outils.

L'esprit d'une sorcière elfe de la lune appelée la Fille des étoiles réside dans cette lanterne. Si un personnage touche l'objet, il aperçoit l'esprit à l'intérieur. Cet esprit est dépourvu de substance : il est impossible de l'endommager et il est incapable de causer des dégâts. Il parle et comprend le commun, l'elfique et le sylvestre. Si la lanterne est détruite, l'esprit est piégé dans l'Exacteur d'âmes.

La Fille des étoiles a été tuée il y a près de mille ans par un fomorien et, à sa mort, son esprit s'est installé dans la lanterne. La compagnie de la Bannière jaune a trouvé l'objet et s'est mise en quête d'un moyen de rendre vie à l'elfe. On dit que le légendaire Œil de Zaltec aurait le pouvoir de ramener à la vie les gens décédés depuis longtemps. La compagnie a remonté la piste du joyau jusqu'au tombeau, mais ses membres ont péri sans jamais le découvrir.

L'esprit de la Fille des étoiles s'est affaibli au fil des siècles et sa mémoire s'est étiolée. Elle se souvient peu de son passé et de ses voyages avec la compagnie de la Bannière jaune, mais certains éléments peuvent lui rafraîchir la mémoire. Si les joueurs sont bloqués, utilisez-la pour leur donner des indices et les remettre sur la bonne voie.

28. Le bureau de Flétri

> Des chandelles offrent un maigre éclairage à ce bureau encombré. Enfermé dans une cage crasseuse installée dans un angle, un oiseau chanteur squelettique vous adresse un cri éraillé. Parmi les meubles, on remarque un bureau en bois et une chaise à haut dossier. Des esquisses anatomiques tracées au charbon sont accrochées au mur derrière le bureau. Le cadavre flétri d'un humanoïde portant des robes moisies et un masque sculpté en forme de visage grimaçant est assis sur la chaise. Une amulette en forme de crâne noir est pendue à son cou et des mains coupées rampent sur le bureau et le sol autour de lui.

Avant d'être changé en mort-vivant, Flétri était un ingénieur omuan du nom de Gorra. Comme tous ses concitoyens, il a été réduit en esclavage et enrôlé dans la construction du tombeau. Quand Acérérak a sacrifié ses ouvriers à leur propre donjon, ce sont les pièges de Gorra qui se sont avérés les plus efficaces. Ravie, l'archiliche a changé Gorra en **nécrophage**, avec les modifications suivantes :


Flétri

- Flétri a une Intelligence de 16 (+3).
- Il porte une *amulette du crâne noir* (voir l'annexe C) et n'a pas d'arc long.
- Il dispose de la capacité incantation décrite plus loin.
- Il a un ID de 4 (1 100 PX)

Incantation. Flétri est un lanceur de sorts de niveau 9 qui utilise l'Intelligence comme caractéristique d'incantation (DD des jets de sauvegarde contre les sorts : 13, +5 pour toucher avec les sorts d'attaque). Il a préparé les sorts de magicien suivants :

Tours de magie (à volonté) : *aspersion acide, illusion mineure, prestidigitation, main du mage*
1er niveau (4 emplacements) : *détection de la magie, léger comme une plume, repli expéditif, vague tonnante*
2e niveau (3 emplacements) : *corde enchantée, immobiliser un humanoïde, ténèbres*
3e niveau (3 emplacements) : *dissipation de la magie, éclair*
4e niveau (3 emplacements) : *flétrissement, mur de feu*
5e niveau (1 emplacement) : *télékinésie*

Flétri est en train de travailler à son bureau quand les aventuriers arrivent. Sept **mains rampantes** le suivent partout et obéissent à ses ordres.

Flétri éprouve une féroce loyauté envers Acérérak. Sa passion pour l'apprentissage ne l'a pas quitté après sa mort et il bénéficie à présent d'une chance rare d'étudier pour l'éternité. Les murs de son bureau sont couverts de papiers

traitant d'histoire naturelle et d'anatomie et il profite du bassin de scrutation en 25 pour étudier le monde naturel à travers les yeux des gargouilles d'Omu.

Quand il rencontre les aventuriers, il désire en apprendre tout ce qu'il peut avant de les tuer. Il s'intéresse tout particulièrement aux affaires actuelles du Chult et à l'histoire des pays étrangers. Si les aventuriers lui donnent satisfaction, il se comporte cordialement tant qu'ils répondent à ses questions. Enfin, il leur annonce avec quelques regrets qu'il est temps pour eux de mourir. Il préfère s'échapper plutôt que d'être capturé ou détruit et utilise ses sorts pour fuir si le combat tourne en sa défaveur. Il conserve mur de feu pour couper la route de ses poursuivants lors de sa fuite.

Les journaux

Flétri est un scribe diligent. Ses journaux moisis retracent l'histoire d'Omu et du Tombeau des neuf dieux. Ils détaillent aussi l'arrivée de l'atropal et la construction de l'Exacteur d'âmes. Tout personnage qui passe 10 minutes à parcourir le journal repère une entrée qui se démarque. Donnez au joueur une copie du document 22 de l'annexe E. Pour étoffer le contenu du journal, référez-vous à L'histoire d'Omu, dans le chapitre 3 et L'histoire du tombeau, plus tôt dans le présent chapitre.

Le trésor

Flétri possède assez de matériel sur son bureau pour former un paquetage d'érudit. Un *manuel des golems (argile)* est ouvert sur le bureau juste à côté d'un grimoire contenant tous les sorts qu'il a préparés. Sur la face interne de la couverture du grimoire, on trouve ce qui ressemble à un nom : Khomara Noirfeu. En réalité, « Khomara » et « Noirfeu » sont les mots de commande du *miroir d'emprisonnement* de la zone 50.

Dans un tiroir du bureau, il y a une pierre grise de la taille d'un poing qui émet une aura d'enchantement sous *détection de la magie* ou un effet similaire. C'est la gemme de contrôle du slaad gris de la zone 24. Pour de plus amples informations sur les gemmes de contrôle, consultez l'entrée sur les slaads du *Monster Manual*.

L'oiseau chanteur squelettique de Flétri est apprivoisé, mais acariâtre. Il est incapable de voler, mais se vend 75 po auprès d'un acheteur de Port Nyanzaru. Le masque de bronze de Flétri vaut 25 po.

Niveau 3 : le caveau des reflets

Ce niveau du donjon figure sur la carte 5.3. C'est devenu le foyer d'un tyrannœil appelé Belchorzh l'Invisible (zone 44) qui n'a pas accès aux actions d'antre et ne génère pas d'effets régionaux, mais qui a infecté sa demeure avec de curieuses excroissances d'origine étrangère.

Les excroissances étrangères

Le tyrannœil est une abomination dont l'influence imprègne toute la maçonnerie du niveau 3 et fait jaillir des pustules de moisissure violette sur les murs, les sols et les plafonds. Cette moisissure dégage une odeur de cadavre en putréfaction et relâche de temps à autre des nuages de spores inoffensives. De petits globes oculaires sortent de la moisissure pour observer les aventuriers alors qu'ils parcourent ce niveau. Belchorzh voit à travers ces yeux et en profite pour suivre les pérégrinations des personnages.

Tout effet qui inflige des dégâts de feu, nécrotiques ou radiants détruit les excroissances de moisissure avec lesquelles il entre en contact. En revanche, le tyrannœil n'apprécie pas du tout que l'on détruise ses moisissures.

À chaque fois que l'une d'elles est détruite, la plus proche développe un pédoncule oculaire qui lance un rayon oculaire aléatoire sur le personnage le plus proche. (Lancez un d10 et consultez le profil du **tyrannœil** pour déterminer de quel rayon il s'agit). Le pédoncule oculaire disparaît dans la moisissure dès la fin de cette attaque.

29. Le masque du chacal

> Une énorme sculpture représentant une tête de chacal montrant les crocs dépasse du mur au bout de ce couloir. Vous distinguez une pièce, de l'autre côté du vide laissé entre ses dents.

Les espaces entre les crocs ne font que cinq centimètres de large, mais tout personnage qui regarde de l'autre côté aperçoit la zone 35 :

> Quatre torches illuminent des sphinx de pierre assis aux quatre coins de cette pièce au plafond de quatre mètres cinquante. Les torches lancent une lumière mouvante sur les hiéroglyphes gravés sur les dalles du sol. Au centre de la salle, une barge funéraire en or repose sur un dais d'un mètre de haut. Un petit sarcophage d'or occupe le pont de la barge. Il est orné de lapins cornus. Une sombre cheminée s'ouvre dans le plafond, directement au-dessus de la barge.

Cette vue est une fenêtre sur le passé. Qui regarde à travers les mâchoires du chacal voit la tombe d'I'jin (zone 35) comme elle était juste avant l'arrivée de la dernière personne à y être entrée. Au bout de quelques instants, la vision montre cette personne pénétrant dans la salle.

> Une dalle de pierre s'élève soudain dans un raclement, à l'est, et un nain portant un turban et une cotte de mailles entre dans la tombe. Il brandit son bouclier devant lui alors qu'il avance prudemment.

La magie de la pièce rejoue les derniers instants de Bravus Rochené, un héros de la compagnie de la Bannière jaune. Le nain ignore toutes les tentatives que les PJ font pour communiquer avec lui.

> Un cliquetis résonne bruyamment alors que le nain pose le pied sur l'une des dalles du sol, puis un bourdonnement assourdissant envahit la pièce tandis que des nuées de sauterelles se déversent de la gueule des sphinx et engloutissent le nain. Il tente de les combattre, mais en vain. Quand le nuage d'insectes disparaît, il ne reste du nain que ses os et son équipement.

Si tous les personnages se détournent, la vision se réinitialise. Si un personnage regarde de nouveau à travers le masque, il voit le nain rentrer encore une fois dans la tombe d'I'jin.

Détection de la magie et les effets similaires révèlent une aura de magie de divination sur le masque du chacal. Si un personnage recourt à la téléportation ou une magie similaire pour traverser les crocs du chacal et entrer dans la tombe, il découvre le squelette moisi du nain en 35.

30. La barrière de fer

> En face de vous, une tête de minotaure aux babines retroussées est gravée dans une plaque de fer qui coupe le boyau en deux. Ses yeux sont évidés, ce qui vous permet de regarder de l'autre côté de la plaque, où le boyau se poursuit.

La tête de minotaure est gravée des deux côtés d'une plaque de fer aux bords tranchants de deux centimètres cinq d'épaisseur qui bloque le boyau. Les trous formant les yeux font cinq centimètres de large. Les aventuriers peuvent utiliser des sorts comme *forme gazeuse* et *pas brumeux* pour traverser la plaque.

Un personnage qui examine l'obstacle remarque qu'il peut se rétracter dans le plafond. Des ressorts offrent une résistance et imposent un test de Force (Athlétisme) DD 17 pour soulever la plaque. Si un personnage réussit le test, un loquet dissimulé bloque la plaque au plafond et permet aux créatures de passer dessous en rampant, mais à moins de la maintenir avec une pointe de fer, une arme robuste ou un objet similaire, elle retombe au bout d'une minute, comme un couperet, fermant de nouveau le boyau. Une créature sous la plaque à l'instant où elle retombe doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 15, sans quoi elle subit 44 (8d10) dégâts tranchants. Si cela la réduit à 0 point de vie, elle est coupée en deux.

31. Le couloir réfléchi

Un rideau d'eau sépare deux couloirs qui sont le reflet l'un de l'autre. Quand les aventuriers entrent dans le premier, lisez ceci :

> Des flaques d'eau stagnante couvrent le sol de ce couloir de quatre mètres cinquante de large. Les murs sont glissants d'humidité et ornés de fresques représentant des humanoïdes à tête d'animaux vêtus d'armures, la plupart semblant manier des armes réelles suspendues aux parois. Un boyau de quatre-vingt-dix centimètres de haut s'ouvre dans le mur oriental, au même niveau que le sol. À l'extrémité du couloir, un rideau d'eau transparent et ondulant ferme une arche de pierre. Derrière, vous apercevez un autre couloir similaire à celui dans lequel vous vous tenez.

Les armes abîmées suspendues aux murs sont dans un bien triste état et sont maintenues en place par des crochets, de manière à donner l'illusion que ce sont les guerriers peints qui les tiennent.

Chaque couloir est orné de douze silhouettes peintes, six sur le mur oriental et six sur le mur occidental, directement en face les unes des autres. Les silhouettes qui se font face sont des reflets parfaits l'une de l'autre.

Le couloir sud. Voici les guerriers et les armes de ce couloir, du sud au nord :

- Des hommes à tête de cigogne avec des hachettes (le boyau menant à la zone 36 s'ouvre entre les jambes de la silhouette du mur est).
- Des femmes à tête de lézard avec des masses.
- Des hommes à tête de panthère avec des sarbacanes.
- Des femmes désarmées à tête de faucon (la fresque de l'est est une illusion, voir la zone 31A).
- Des hommes à tête de chèvre avec des faucilles.
- Des femmes à tête de grenouille avec des tridents.

Le couloir nord. Voici les guerriers et les armes de ce couloir, du sud au nord :

- Des femmes à tête de grenouille avec des tridents.
- Des hommes à tête de chèvre avec des faucilles.
- Des femmes désarmées à tête de faucon (la fresque de l'est est une illusion, voir la zone 31A).
- Des hommes à tête de panthère avec des sarbacanes.
- Des femmes à tête de lézard avec des masses.
- Des hommes à tête de cigogne avec des hachettes (le boyau menant à la zone 32 s'ouvre entre les jambes de la silhouette du mur est).

31A. Les alcôves dissimulées

Deux alcôves sont cachées derrière des illusions de 1,50 mètre de large sur 2,50 mètres de haut représentant un mur luisant d'humidité décoré d'une peinture de guerrières à tête de faucon. Il suffit de toucher la surface de ces sections de mur pour comprendre que la pierre et la peinture ne sont qu'illusion.

Chaque alcôve contient un socle portant un globe oculaire en cristal de 2,5 centimètres de diamètre : un lavande au sud et un vert vif au nord.

Les yeux de cristal. Les yeux de cristal ne sont pas magiques, mais ils font partie des dix clefs nécessaires pour ouvrir le caveau du tyrannœil (zone 44).

31B. Le rideau d'eau

Un rideau d'eau de 30 centimètres d'épaisseur, 2,15 mètres de haut et 3 mètres de large sépare les deux couloirs. Il émet une aura de magie d'invocation sous *détection de la magie* et les effets similaires. Si un personnage réussit à lancer le sort *dissipation de la magie* (DD 17) sur le rideau, ce dernier disparaît et laisse l'arche ouverte. Il réapparaît par magie au bout d'une heure.

Si une créature franchit le rideau en portant un trident, il ne se passe rien. Cela fonctionne avec n'importe quel trident, pas seulement ceux des couloirs.

Si une créature franchit le rideau sans porter de trident, l'eau projette une violente vague vers le nord et une autre vers le sud. Toute créature qui se trouve dans un des couloirs doit faire un jet de sauvegarde de Force DD 15. Celles qui échouent subissent 14 (4d6) dégâts contondants et sont emportées jusqu'au bout du couloir avec tant de force qu'elles s'y retrouvent à terre. Celles qui réussissent leur jet de sauvegarde subissent la moitié des dégâts seulement et se retrouvent à terre, mais ne sont pas emportées. Les armes accrochées aux murs ne bougent pas.

L'eau que projette le rideau disparaît avant de sortir des couloirs. Elle n'entre pas dans les alcôves dissimulées (zone 31A), les créatures qui s'y trouvent sont donc à l'abri des vagues.

L'eau qu'invoque le rideau s'écoule par de petites fissures du sol et laisse quelques flaques derrière elle.

32. Les boyaux pivotants

Un personnage qui cherche des pièges ou des portes dérobées dans ce tunnel remarque une étroite jointure dans la maçonnerie, à condition de réussir un test de Sagesse (Perception) DD 15. Cette jointure marque l'extrémité d'une section de 7,50 mètres de long (noté « tunnel A » sur la carte 5.3) qui tourne. Si le personnage réussit son test de 5 ou plus, il en déduit que la jointure représente un point où les deux sections du tunnel peuvent se détacher l'une de l'autre.

Quand un poids de 25 kilos ou plus s'exerce au centre du tunnel A, un mécanisme fait pivoter ce tunnel de 90° dans le sens des aiguilles d'une montre et le fait descendre de 1,50 mètre. Les deux extrémités du tunnel sont donc coupées et les créatures présentes dans cette section sont piégées. En même temps, un second boyau, perpendiculaire au premier (noté « tunnel B » sur la carte 5.3) pivote de 90° dans le sens des aiguilles d'une montre et se positionne exactement là où se trouvait le tunnel A. Un personnage qui vole, se trouve sous forme gazeuse ou ne pèse rien pour une raison ou une autre ne déclenche pas le piège et peut se déplacer en toute sécurité dans le tunnel.

Le tunnel pivotant

Quand les personnages sont prisonniers du tunnel pivotant pour la première fois, lisez ceci :

> Dans un grincement bruyant, cette section du boyau se met à pivoter, bloquant les issues devant et derrière vous. Vous sentez le passage descendre d'environ un mètre cinquante tandis qu'il tourne. Le mouvement s'arrête au bout de quelques secondes et les grincements se taisent.

Quand le tunnel B est relié au reste du boyau, il forme un nouveau passage allant du nord au sud. Il est piégé tout comme le tunnel A, sauf que les deux remontent de 1,50 mètre et pivotent de 90° dans le sens inverse des aiguilles d'une montre quand le piège se déclenche. Le seul moyen de ramener le tunnel A dans sa position originelle consiste à déclencher le piège du tunnel B et vice versa.

Un personnage piégé dans une section de tunnel qui n'est pas reliée au reste du boyau n'a pas d'échappatoire évidente. Le tunnel est hermétique. Une créature consomme tout l'air présent en 24 heures, sachant que plusieurs créatures piégées se partagent l'air disponible. Par exemple, quatre créatures piégées survivent au maximum 6 heures avant de commencer à suffoquer.

Les squelettes

Un personnage capable de voir le tunnel B y repère la dépouille d'un aventurier malchanceux.

> Alors qu'un nouveau tunnel se met en place, vous y apercevez un squelette au sol, à trois mètres environ.

Le cadavre appartient à Sephirius, le paladin sangdragon de la compagnie de la Bannière jaune. Les aventuriers découvrent divers objets intéressants s'ils pillent son squelette (voir « Le trésor », plus loin).

Le trésor

Sephirius ne portait pas d'armure, mais il possédait un *yklwa +1* (voir « Acheter un objet spécial », dans le chapitre 1, pour en savoir plus sur cette arme), un paquetage d'exploration souterraine, une bourse avec 8 po, un gratte-dos en ivoire sculpté en forme de griffe de dinosaure (25 po), un symbole sacré de Bahamut (25 po) et un globe oculaire en cristal rouge de 2,5 centimètres de diamètre.

L'œil de cristal. L'œil de cristal n'est pas magique, mais il fait partie des dix clefs nécessaires pour ouvrir le caveau du tyrannœil (zone 44).

33. La salle de l'opposition

> Cette pièce contient un bénitier de pierre rempli d'un liquide vert fumant. Derrière, une silhouette sombre se tient dans l'embrasure d'une porte, à l'autre bout de la pièce. Elle vous tourne le dos.

Le pied du bénitier est fixé au sol et il est impossible de le renverser. L'objet est insensible aux dégâts et aux sorts. Il semble contenir 20 litres de soupe bien chaude, mais ce liquide n'est qu'une illusion. Un examen tactile révèle que le liquide n'a aucune substance et que le bénitier est vide. La silhouette sombre est une réplique magique et illusoire de la personne qui a ouvert la porte de la salle. Elle copie les mouvements du personnage, un individu rusé peut donc s'en servir pour interagir avec le liquide du bénitier. Le double d'ombre a le profil d'un **roturier** et il est immunisé contre les dégâts de poison. Il reproduit à la perfection les mouvements de la créature qui lui a donné naissance et lui tourne toujours le dos, comme s'il était une image projetée à 4,50 mètres d'elle.

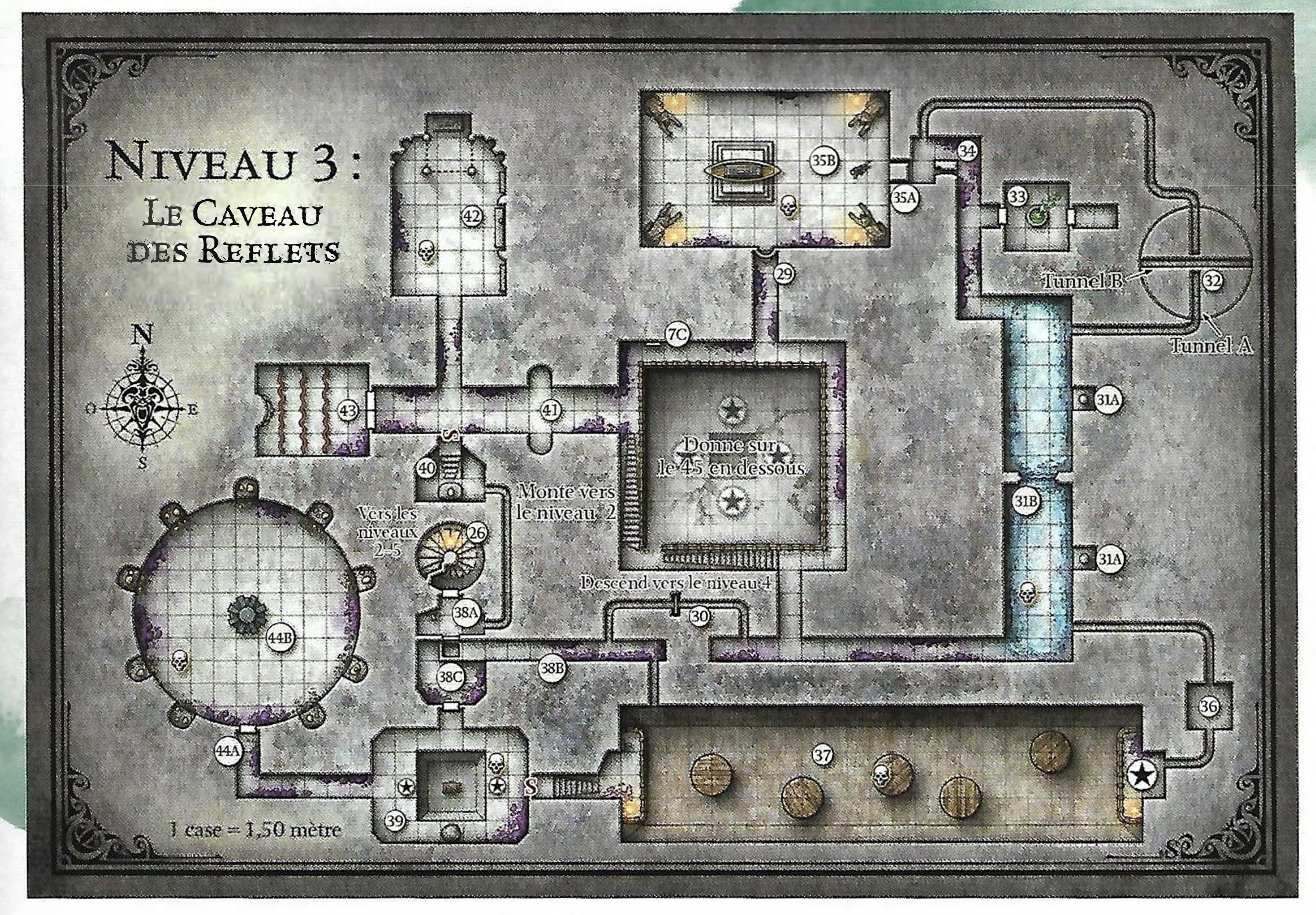
Si le personnage qui a créé le double d'ombre recule, le double recule vers le bénitier. Si le personnage mime ensuite l'action de boire le liquide du bénitier, le double engloutit la « soupe » au rythme de 2,5 litres par round, vidant le bénitier en 8 rounds. Une fois le bénitier vidé du liquide illusoire, un trésor, absent auparavant, apparaît au fond (voir « Le trésor », plus loin). *Dissipation de la magie* dissipe la soupe illusoire, mais ne fait pas apparaître le trésor. La soupe illusoire réapparaît au bout d'une minute.

Le double d'ombre ne peut pas exercer de pression sur un objet et glisse au travers des obstacles qu'il rencontre. Si un personnage lance *dissipation de la magie* sur lui, il disparaît. Il ne réagit pas aux dégâts, mais disparaît une fois à 0 point de vie ou si on lui fait quitter la pièce. Il suffit de fermer la porte et de la rouvrir pour créer un nouveau double de la créature qui a ouvert. Il ne peut y avoir qu'un seul double d'ombre à la fois.

Le double d'ombre possède un aspect redoutable. Si une créature le regarde en face, elle voit un visage terrifiant figé dans un cri muet et doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 15, sans quoi elle tombe à 0 point de vie. Si la créature ne peut pas être terrifiée, elle réussit automatiquement son jet de sauvegarde.

Le trésor

Si un double d'ombre boit toute la soupe illusoire du bénitier, un globe oculaire de 2,5 centimètres de diamètre fait de cristal orange incandescent apparaît au font du récipient, où il est facile de le récupérer. Si quelqu'un retire



Carte 5-3 : le caveau des reflets

le globe du bénitier et l'y replace plus tard, il disparaît et la soupe illusoire réapparaît.

L'œil de cristal. L'œil de cristal n'est pas magique, mais il fait partie des dix clefs nécessaires pour ouvrir le caveau du tyrannœil (zone 44).

Le placard vide

La salle à l'est du bénitier est vide et poussiéreuse.

34. Le judas

Si un ou plusieurs personnages approchent de cette zone par le sud, lisez ceci :

> Le couloir décrit un virage à angle droit vers la gauche. Il y a un judas dans l'angle juste avant le tournant, à un mètre quatre-vingts de haut.

Le judas forme l'extrémité d'un tube de 1,50 mètre de long taillé dans la roche du mur. Des lentilles grossissantes disposées dans ce tube permettent à celui qui regarde à travers le judas de voir clairement le médaillon doré de la zone 35A et le hiéroglyphe visible sur le cadran derrière lui. De plus, une créature qui regarde à travers le judas peut communiquer par télépathie avec celles qui se trouvent en 35B. Grâce au judas, un personnage peut identifier la série de dalles sur lesquelles marcher une fois en 35B et communiquer cette information à qui se trouve dans la tombe d'I'jin.

35. La tombe d'I'jin

Les personnages peuvent atteindre cette zone en passant par la 18, en abaissant le bloc de pierre du mur oriental (zone 35A) ou en se glissant entre les crocs du chacal en 29.

35A. Le bloc de pierre

Un bloc de pierre de 1,50 mètre de large, 1,50 mètre d'épaisseur et 3,50 mètres de haut bouche la porte menant à la tombe d'I'jin (zone 35B). La face côté tombe est lisse et il est insensible aux sorts et aux dégâts. Si les PJ l'approchent de l'est, lisez ceci :

> Le couloir se termine sur un bloc de pierre sur lequel est peint un humanoïde de deux mètres quinze de haut à tête de chacal portant un médaillon en or autour du cou. Des sauterelles sont gravées partout autour de lui..

En inspectant le bloc de plus près, un personnage remarque que l'une des sauterelles est un bouton que l'on peut enfoncer. Le bloc de pierre disparaît alors dans le sol et libère le passage menant à la tombe (zone 35B).

Le « médaillon » que porte l'humanoïde à tête de chacal peint est en réalité un disque d'or d'une quinzaine de centimètres de diamètre gravé d'un visage de diable cornu à la gueule béante. Derrière ce disque, il y a un cadran d'argile gravé de huit hiéroglyphes. L'un d'eux (un vautour) est visible à travers le trou que forme la gueule du diable, mais le cadran est bloqué et les sept autres hiéroglyphes sont dissimulés derrière le médaillon.

Si un personnage marche sur une dalle gravée d'un vautour en 35 B, le cadran tourne et révèle un nouveau hiéroglyphe : un serpent. Le cadran indique, l'une après l'autre, les dalles sur lesquelles il faut marcher : vautour, serpent, porte, roseau, scarabée, sceptre, pied et urne. Quand quelqu'un marche sur une dalle dont le hiéroglyphe correspond à celui indiqué par le cadran, ce dernier tourne et révèle le prochain symbole de la série.

Le médaillon d'or est fixé au bloc de pierre avec de la *colle universelle*, il faut donc un *solvant universel* pour le détacher. Cependant, les aventuriers peuvent tout bonnement détruire le médaillon pour accéder au cadran au-dessous. S'ils retirent le médaillon ou le détruisent, ils révèlent le cadran et ses huit hiéroglyphes.

Une fois le médaillon absent, le cadran se retire sans mal de son axe au sein du bloc de pierre, cependant, cela libère un gaz corrosif contenu dans le bloc. Il s'échappe par de minuscules trous cachés derrière le cadran et emplit la zone de 1,50 mètre de côté située juste à l'est du bloc. Toute créature qui se trouve dans cette zone lorsque le gaz est libéré doit faire un jet de sauvegarde de Constitution DD 14. Celles qui échouent reçoivent 44 (8d10) dégâts d'acide, les autres la moitié seulement. Un personnage qui cherche d'éventuels pièges repère les trous dissimulés derrière le cadran à condition de réussir un test de Sagesse (Perception) DD 25. Ensuite, il peut les boucher avec de la cire avant de retirer le cadran, ce qui empêche le gaz de sortir.

35B. La tombe

> Quatre torches illuminent des sphinx de pierre assis aux quatre coins de cette pièce de quatre mètres cinquante de plafond. Les torches lancent une lumière mouvante sur les hiéroglyphes gravés sur les dalles du sol. Au centre de la salle, une barge funéraire en or repose sur un dais d'un mètre de haut. Un petit sarcophage d'or occupe le pont de la barge. Il est orné de lapins cornus. Une sombre cheminée s'ouvre dans le plafond, directement au-dessus de la barge, tandis qu'au sud, vous apercevez un couloir entre des crocs sculptés dans le mur.
>
> Le squelette d'un nain est étalé au sol, à l'est de la barge. Il porte les vestiges d'un turban jaune, une cotte de mailles poussiéreuse et agrippe encore un bouclier de bronze.

Pour ouvrir le sarcophage d'I'jin, il faut marcher dans le bon ordre sur huit dalles (voir « Le sol de hiéroglyphes », plus loin et le document 23 de l'appendice E). Si quelqu'un marche sur une mauvaise dalle, il déclenche le piège (voir « Les statues de sphinx », plus loin).

Le squelette appartient à Bravus Rochené, un nain d'or clerc de Moradin, ancien membre de la compagnie de la Bannière jaune. Il a péri car il a marché sur les dalles dans le mauvais ordre et son cadavre gît sur une dalle marquée du hiéroglyphe du pied. Si les aventuriers fouillent son cadavre, ils découvrent quelques objets de valeur (voir « Le trésor », plus loin).

La pièce est éclairée de quatre torches qui ne s'éteignent jamais tant qu'on ne les sort pas de leur applique. Si on les emporte, elles se consument normalement.

Les conseils des esprits

Tout personnage habité par l'esprit de Nangnang ou de Shagambi reçoit l'un des conseils suivants en entrant ici :

- La nerveuse, mais avide Nangnang veut que son hôte pille le cadavre du nain avant que quelqu'un d'autre n'ait l'occasion de le faire.
- Shagambi la sage pense qu'il doit y avoir un indice quelque part pour savoir sur quelles dalles marcher.

Le sol de hiéroglyphes

Autour du dais et des statues, le sol se compose de dalles de 1,50 mètre de côté chacune marquée d'un hiéroglyphe. Donnez aux joueurs le document 23 de l'appendice E.

Les personnages peuvent éviter de marcher sur les dalles en volant ou en grimpant aux murs et au plafond. Il faut réussir un test de Force (Athlétisme) DD 20 pour escalader les murs. Ceux qui marchent sur les dalles doivent le faire dans l'ordre prévu ou en subir les conséquences.

Si un personnage marche sur une dalle alors que le passage oriental est ouvert, le bloc de pierre de la zone 35A se lève pour sceller le tunnel. Une créature sur le bloc alors qu'il remonte doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 7 pour sauter d'un côté ou de l'autre. Si elle échoue, elle subit 55 (10d10) dégâts contondants. Si cela réduit ses points de vie à 0, elle meurt broyée, sinon, elle choit à terre dans la tombe.

L'ordre d'activation des dalles correspond à celui des hiéroglyphes apparaissant sur le cadran de la zone 35A : vautour, serpent, porte, roseau, scarabée, sceptre, pied et urne. À chaque fois qu'un personnage marche sur la bonne dalle, un nouveau hiéroglyphe apparaît sur le cadran d'argile (visible par toute personne utilisant le judas de la zone 34). Le cadran indique tour à tour tous les hiéroglyphes dans le bon ordre. Si un aventurier marche sur une dalle au mauvais moment, les statues réagissent comme décrit dans Les statues des sphinx. La séquence ne se réinitialise pas si quelqu'un marche sur une mauvaise dalle.

Voici ce qui se produit quand quelqu'un marche sur la dernière dalle de la séquence :

- Le sarcophage d'I'jin s'ouvre.
- Le bloc de pierre de la zone 35A descend dans le sol, rouvrant le passage vers le tunnel à l'est.
- Les éventuelles sauterelles invoquées par les sphinx disparaissent.
- Le sol de hiéroglyphe se désactive. Flétri envoie 1d4 nains du tombeau le réinitialiser au bout de 24 heures.

Les statues des sphinx

Les quatre statues représentent des gynosphinx taille réelle et les quatre émettent une aura de magie d'abjuration et d'invocation sous l'effet de *détection de la magie* ou d'effets similaires. Elles sont insensibles aux dégâts et aux sorts.

Quand une créature marche sur une mauvaise dalle, les autres statues bâillent et des nuées de sauterelles convoquées par magie jaillissent de leurs gueules. Elles se rassemblent en un unique nuage emplissant un cube de 4,50 mètres d'arête centré sur la dalle fautive. Toute créature qui se tient sur la dalle quand le nuage se forme, qui entre dans le nuage pour la première fois d'un tour ou y commence son tour subit 44 (8d10) dégâts perforants. Si le piège réduit une créature à 0 point de vie, les sauterelles affamées la dévorent et ne laissent que ses os. Le nuage persiste pendant 1 minute ou jusqu'à ce qu'un autre se forme.

Le sarcophage

Il est impossible d'ouvrir le sarcophage d'I'jin autrement qu'en marchant sur les huit dalles de la séquence dans le bon ordre. Intact, le sarcophage vaut 7 500 po, mais il pèse 37,5 kilos. Si l'on retire le sarcophage de la barge funéraire, quatre murs de force (comme ceux du sort du même nom) se déploient du sol au plafond tout autour du dais. Ils restent en place jusqu'à leur destruction ou jusqu'à ce que le sarcophage retourne sur la barge.

Le sarcophage contient les os fragiles d'un almiraj (la forme animale d'I'jin, voir l'annexe D), ainsi que sa corne spiralée qui fonctionne comme une *baguette merveilleuse* qui tombe en poussière, définitivement détruite, si elle quitte le Tombeau des neuf dieux (mais consultez « Les trésors perdus », en page 189).

L'esprit d'I'jin. L'esprit d'I'jin tente d'habiter le corps de tout personnage qui touche la corne (voir « Les esprits des neuf dieux charlatans », page 129). Quand l'esprit d'I'jin se manifeste, lisez ceci :

> Des filaments de lumière émanent de la pointe de la corne et, alors qu'ils tourbillonnent autour de vous, ils forment un lapin spectral avec une unique corne sur le front. Une voix féminine murmure « Vite, vite, laissez-moi entrer, nous devons arrêter Acérérak ! »

Si l'esprit parvient à s'installer dans le corps du personnage, donnez au joueur la carte d'I'jin (voir l'annexe F). Si l'esprit échoue, il retourne dans la corne et attend qu'un autre personnage le touche.

Le trésor

Le turban jaune de Bravus est orné d'un péridot (500 po). Si les aventuriers fouillent son cadavre, ils découvrent un bouclier ordinaire et une bourse contenant un diamant d'une valeur de 500 po (la composante matérielle du sort *relever les morts*) ainsi que deux globes oculaires de cristal de 2,5 centimètres de diamètre, l'un bleu sombre, l'autre violet vif.

Les yeux de cristal. Les yeux de cristal ne sont pas magiques, mais ils font partie des dix clefs nécessaires pour ouvrir le caveau du tyrannœil (zone 44).

36. La chambre du repos

Les gardiens du tombeau ont presque oublié cette petite pièce nichée entre deux boyaux. Les personnages qui s'y réfugient sont récompensés par un repos sans interférence.

37. Les vents du pandémonium

> Deux balcons se font face par-delà un vaste gouffre. Cinq plateformes de bois flottent entre eux, chacune formant un disque de trois mètres de diamètre. Une unique torche brûle au-dessus de chaque balcon. Une statue de pierre grossière de quatre mètres cinquante se tient sur le balcon oriental. Elle représente un immense fiélon aux ailes déployées et aux poings serrés. Un levier rouillé est encastré dans le balcon occidental, en position relevée.

Pour gravir les murs, il faut réussir un test de Force (Athlétisme) DD 15. Un boyau part de l'angle nord-ouest, à la même hauteur que les balcons et les plateformes flottantes. Un autre boyau part du balcon oriental. Derrière le balcon ouest, un escalier descend de 3 mètres jusqu'à un palier et une porte dérobée.

Les conseils des esprits

Tout personnage habité par l'esprit d'i'jin ou de Kubazan reçoit l'un des conseils suivants en entrant ici :

- I'jin la volage presse son hôte de tirer le levier. Quel mal cela pourrait-il faire ?
- Kubazan l'intrépide insiste pour que son hôte bondisse sur les plateformes, même si d'autres sont plus aptes à le faire.

Les plateformes flottantes

Les plateformes de bois circulaires font 3 mètres de diamètre et flottent non loin les unes des autres, à une distance variant entre 1,80 et 3,60 mètres, comme indiqué sur la carte 5.3. Elles flottent au même niveau que les balcons, à 4,50 mètres sous le plafond et 18 mètres au-dessus du fond du gouffre. *Détection de la magie* et les effets similaires révèlent une aura de magie d'abjuration et de transmutation autour de chaque plateforme. Chacune est assez large pour qu'un personnage puisse faire une course de 3 mètres avant de sauter (voir « Les déplacements », au chapitre 8 du *Player's Handbook*). Une plateforme oscille légèrement quand quelqu'un atterrit dessus, comme si elle flottait sur l'eau. Une créature qui chute d'une plateforme atterrit au fond du gouffre et subit 21 (6d6) dégâts contondants. Si quelqu'un lance *dissipation de la magie* sur une plateforme, elle tombe.

Les vents hurlants

Si quelqu'un tire le levier du balcon ouest, la statue fiélone ouvre les poings et révèle un objet de la taille d'une bille dans chacune de ses paumes (voir « Le trésor », plus loin). Simultanément, des vents hurlants se lèvent et balayent la salle. Si le levier revient à sa position initiale, le vent tombe et la statue referme les poings.

Quand le vent commence à souffler, tous les personnages doivent lancer le dé pour l'initiative. Tant que le vent rugit, toute créature qui ne se trouve pas sur une plateforme, mais commence son tour dans la salle doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 20, sans quoi elle subit un effet de folie passagère déterminé en lançant un dé dans la table Folie passagère, du chapitre 8 du *Dungeon Master's Guide*. Les créatures artificielles et les morts-vivants sont immunisés contre cette folie. De plus, le vent impose un désavantage sur les tests de compétence basés sur la Force à toutes les créatures présentes dans la salle, y compris lors des tests effectués pour sauter depuis une plateforme ou jusqu'à une plateforme et pour grimper aux murs.

La statue

Un personnage qui réussit un test d'Intelligence (Arcanes) DD 15 comprend que la statue représente un nycaloth. *Détection de la magie* et les effets similaires révèlent une aura de magie de transmutation autour des poings serrés de la statue.

La statue pèse 7,5 tonnes et elle est insensible aux dégâts et aux sorts. Si quelqu'un lance *déblocage* sur elle, l'un de ses poings s'ouvre pendant 1 round et permet de récupérer l'objet qui se trouve dedans sans risque.

La Salle Tournante (Zone 38)

Coupe transversale

38A
38B
Fenêtre invisible
Golem de chair
Trou
38C
N
1 case = 1,50 mètre
Espace entre la salle tournante et l'enveloppe extérieure

Diagramme 5.2 : Le piège de la salle tournante

Le trésor

La statue tient un globe oculaire de cristal blanc perle de 2,5 centimètres de diamètre dans sa main gauche et un globe similaire, mais écarlate, dans la droite.

Les yeux de cristal. Les yeux de cristal ne sont pas magiques, mais ils font partie des dix clefs nécessaires pour ouvrir le caveau du tyrannœil (zone 44).

38. Le piège de la salle tournante

Cette section de la salle se compose de trois zones distinctes : la salle de contrôle (38A), le couloir d'accès (38B) et le piège mortel tournant (38C). Le diagramme 5.2 montre une coupe transversale de ces zones.

38A. La salle de contrôle

> Cette pièce est sombre et poussiéreuse. Une immense silhouette portant un bassinet se tient à l'ouest, une main posée sur un levier de fer inséré dans le mur. Le mur méridional est incliné et doté d'une grande fenêtre rectangulaire d'un mètre cinquante de large sur deux mètres quinze de haut. Elle donne sur un couloir et, dans le prolongement, sur un trou rectangulaire dans le sol de ce couloir puis sur une salle bien éclairée en forme de cylindre penché sur le côté.

La silhouette au bassinet est un gardien du tombeau : un **golem de chair** vêtu d'une armure de plates (CA 17). Il est chargé de tirer le levier dès qu'il voit des aventuriers entrer en 38C. Il se bat uniquement pour se protéger et Flétri lui a interdit de quitter la salle de contrôle. S'il devient fou furieux, il ignore ces ordres.

La fenêtre. La fenêtre du mur sud est faite de pierre rendue transparente par magie du côté 38A seulement. Si un personnage réussit à lancer *dissipation de la magie* (DD 17) sur la pierre, elle perd sa transparence. Si le gardien du tombeau ne peut pas voir les zones 38B et 38C, il ne tirera pas le levier.

Le levier de fer. Le levier dépasse d'une fente verticale creusée dans le mur nord-ouest. Il est en position « levée ». S'il est abaissé, il déclenche le piège de la zone 38C.

38B. Le tunnel d'accès

Ce couloir fait 3 mètres de haut pour 1,50 mètre de large. Si les personnages y entrent depuis les boyaux venant des zones 30 ou 37, lisez ceci :

> Les murs de cet étroit tunnel de trois mètres de haut s'inclinent pour former une soupente. Des plaques de moisissure s'accrochent aux murs et au sol de la moitié orientale du couloir. À l'ouest du couloir, un trou rectangulaire de quatre-vingt-dix centimètres sur un mètre vingt s'ouvre dans le sol et laisse passer des flots de lumière.

Un personnage qui se tient au bord du trou peut regarder en bas et voit une pièce cylindrique (38C) au sol incurvé se trouvant à 4,50 mètres sous le trou.

Le mur au nord du trou fonctionne comme une fenêtre à sens unique, mais vu de ce côté, rien ne le diffère du reste du tunnel. Les créatures qui se trouvent en 38A voient dans ce tunnel, mais celles qui se trouvent dans le tunnel ne voient pas la zone 38A. Les sorts comme *détection de la magie* et *vision suprême* ne révèlent pas la fenêtre s'ils sont lancés de ce côté.

38C. Le tambour rotatif

Les personnages peuvent entrer dans cette pièce en passant par le trou rectangulaire du plafond (depuis la zone 38B) ou en passant par une porte de pierre dans le mur sud.

> Cette pièce a la forme d'un tambour ou d'un cylindre couché sur le flanc, l'extrémité sud se rétrécissant jusqu'à une petite porte de pierre. Des sculptures de démons ornent la maçonnerie, de petites flammes vacillant dans leurs yeux.

Les flammes vacillantes résultent de *flammes éternelles* et emplissent la salle d'une vive lumière.

Quand quelqu'un abaisse le levier de la zone 38A, trois verrous viennent bloquer la porte sud, un *mur de pierre* ferme le trou rectangulaire au plafond et interdit toute fuite vers la zone 38B et la pièce se met à tourner. À ce moment, toutes les créatures présentes doivent lancer le dé pour l'initiative.

Toute créature qui n'est pas fermement fixée à un mur, en train de voler ou sous l'effet du sort *forme gazeuse* ou d'un effet similaire est ballottée dans toute la salle. Elle doit faire un jet de sauvegarde de Dextérité DD 15 au début de chacun de ses tours. Si elle échoue, elle subit 11 (2d10) dégâts contondants, sinon la moitié seulement.

Les effets de la salle tournante

d20	Effet
1-6	Les têtes de démons crachent des jets de gaz soporifique qui se dissipe rapidement. Toute créature qui se trouve dans la salle et n'est pas immunisée contre l'état empoisonné doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 15, sans quoi elle tombe inconsciente. Une créature inconsciente peut refaire le jet de sauvegarde à chaque fois qu'elle subit des dégâts. Elle met un terme à l'effet dès qu'elle en réussit un.
7-12	Les têtes de démons crachent des jets de poussière scintillante qui aveugle toute créature présente dans la salle, à moins qu'elle ne réussisse un jet de sauvegarde de Sagesse DD 15. La cécité persiste jusqu'à ce que quelqu'un la guérisse avec *restauration inférieure* ou une magie similaire.
13-18	Des pointes de pierre de quinze centimètres de long surgissent par magie des murs. Toute créature qui subit des dégâts à cause de la pièce au début de son tour reçoit 11 (2d10) dégâts perforants de plus à cause des pointes. Ces dernières se rétractent dès que l'effet de la salle tournante suivant se déclenche.
19-20	Les têtes de démons crachent des jets de gaz inflammable qui s'embrase rapidement et remplit la salle de feu. Toutes les créatures présentes subissent 45 (10d8) dégâts de feu.

Tant que la salle tourne, un effet supplémentaire se produit une fois le décompte de l'initiative arrivé à 10. Lancez un d20 et consultez la table Les effets de la salle tournante.

La salle arrête de tourner si le levier de la salle 38A est en position haute ou si la porte sud est ouverte ou détruite. Les verrous de la porte sont dissimulés dans les murs, il est donc impossible de les atteindre avec des outils de voleur. Il faut lancer *déblocage* à trois reprises pour tous les ouvrir. On peut aussi ouvrir la porte de force avec un test de Force (Athlétisme) DD 26 ou bien l'attaquer. Elle a une CA de 17, 50 points de vie et elle est immunisée contre les dégâts de feu, de poison, de tonnerre, perforants, psychiques et tranchants.

39. La fosse du golem

Cette pièce est occupée par une fosse de quatre mètres cinquante de large et autant de profondeur. Au fond, une silhouette d'argile de deux mètres quarante-cinq de haut se tient immobile à côté d'un coffre au trésor en pierre. Une clef en argent pend à son cou.

Deux statues de pierre de deux mètres soixante-quinze se dressent sur des socles de chaque côté de la fosse. Un troisième socle reste vide, contre le mur sud. L'une des statues représente un homme barbu revêtu d'un capuchon qui lève la main gauche, l'index pointé vers le haut. L'autre représente un chevalier masculin en armure avec le bras droit tendu, la paume de sa main protégée d'un gantelet dirigée face à lui.

Le haut de la fosse est recouvert d'un mur de force (comme celui issu du sort du même nom), ce qui isole le **golem d'argile** et le coffre. En manipulant les statues, les aventuriers peuvent téléporter le golem à leur niveau ou envoyer l'un d'eux au fond de la fosse.

Les conseils des esprits

Tout personnage habité par l'esprit de Moa ou de Papazotl reçoit l'un des conseils suivants en entrant ici :

- Moa le réfléchi prévient qu'il faut des armes magiques ou en adamantium pour blesser un golem d'argile.
- Papazotl l'autoritaire insiste pour que quelqu'un s'installe sur le troisième socle (« S'il est vide, y'a bien une raison ! »

Les statues des dieux

Les deux statues face à la fosse représentent Azouth, le dieu de la sorcellerie, et Torm, le dieu du courage et du sacrifice de soi. Les personnages peuvent identifier les deux avec un test d'Intelligence (Religion) DD 12. *Détection de la magie* et les effets similaires révèlent une aura de magie d'abjuration autour de chaque statue.

En examinant les socles, les aventuriers remarquent que chaque statue est placée sur un mécanisme rotatif à ressorts. Si l'on fait pivoter la statue d'Azouth vers la droite, une créature de la fosse est téléportée sur le troisième socle, poussant la créature qui s'y trouve éventuellement déjà. S'il y a plusieurs créatures dans la fosse, déterminez au hasard celle qui est téléportée. Si l'on fait tourner la statue de Torm vers la droite, tout ce qui se trouve sur le troisième socle ou au-dessus est téléporté dans la fosse. S'il n'y a rien dessus, on entend une petite détonation alors que l'air se précipite dans l'espace laissé vide. Quand on relâche une statue après l'avoir fait tourner, elle se remet en grinçant dans sa position de départ.

Le golem d'argile a pour ordre d'attaquer toute créature située dans son champ de vision et à sa portée. S'il est détruit, Flétri utilise son *manuel des golems* en 28 pour créer un nouveau golem au bout de 30 jours.

Le coffre de pierre

Le coffre et ses charnières sont faits de pierre. Le coffre pèse 125 kilos et il est équipé d'un mécanisme de verrouillage en argent. Pour l'ouvrir, il faut utiliser la clef en argent suspendue au cou du golem. On peut ôter la clef du cou du golem sans se faire attaquer en utilisant *main du mage* ou une magie similaire. Un personnage qui utilise des outils de voleur peut crocheter la serrure à condition de réussir un test de Dextérité DD 20. Cependant, si les personnages ouvrent le coffre autrement qu'avec la clef en argent, il libère un nuage de gaz qui emplit un cube de 4,50 mètres d'arête centré sur le coffre (emplissant donc toute la fosse). Ce gaz corrode et détruit instantanément tout métal non magique avec lequel il entre en contact, y compris les armes et les armures. Les objets en métal contenus dans des récipients hermétiques ne sont pas touchés.

Le coffre est un objet de Petite taille avec une CA de 12, 10 points de vie et une immunité contre les dégâts de poison et psychiques.

Le trésor

Le coffre contient deux globes oculaires de 2,5 centimètres de diamètre posés sur un coussin rouge. L'un est vert pâle, l'autre rose.

Les yeux de cristal. Les yeux de cristal ne sont pas magiques, mais ils font partie des dix clefs nécessaires pour ouvrir le caveau du tyrannœil (zone 44).

40. La malédiction du crâne doré

> Un crâne doré est posé sur un piédestal au milieu de cette petite pièce poussiéreuse.

Le crâne humain maudit plaqué or appartenait à un bouffon nommé Yaka, amuseur auprès de la famille royale d'Omu. Si un personnage le touche, il s'élève dans les airs et se met à le suivre partout. Il ne s'éloigne jamais à plus de quelques mètres de lui et se téléporte à ses côtés s'il vient à le perdre de vue. Tout en flottant, le crâne de Yaka débite un flot de plaisanteries pince-sans-rire d'une voix caverneuse et moqueuse. À moins de le réduire au silence par magie, ses commentaires inopportuns désavantagent le personnage sur tous ses tests de caractéristique.

Interprétez le crâne comme une entité cruelle et cynique douée d'un humour noir. Il ignore tout de la tombe, mais prétend tout savoir. Acérérak l'a protégé avec une puissante magie et l'a rendu insensible aux dégâts et aux sorts. La malédiction qui l'afflige est trop puissante pour être levée par autre chose qu'un *souhait*, qui permet de détruire le crâne ou de dissiper sa malédiction. Si la malédiction prend fin, mais que le crâne survit, il se téléporte sur son piédestal et attend qu'un autre personnage le touche.

Les aventuriers peuvent aussi lever la malédiction en nourrissant le crâne avec des gemmes, dont il raffole. Il mâche et détruit toutes les gemmes non magiques qu'ils lui donnent, sans en laisser la moindre trace. Il se téléporte sur son piédestal et la malédiction se termine pour le personnage affligé une fois qu'il a dévoré 10 000 po de gemmes.

41. Les gardiens du tombeau

> Deux immenses silhouettes se tiennent dans ces alcôves placées en vis-à-vis dans ce long couloir. Leur armure est rivée à leurs chairs et ils portent des bassinets et des gantelets à pointes. Autour du cou, ils ont tous deux un collier de fer attaché à une chaîne hérissée de pointes qui les relie à travers le couloir.

Les gardiens du tombeau de ces alcôves attaquent toute créature qui les assaille ou tente de passer entre eux. Ce sont des **golems de chair**, avec les modifications suivantes :

- Les golems sont revêtus d'une armure de plates (CA 17).
- Avec ses gantelets à pointes, un gardien du tombeau inflige 13 (2d8+4) dégâts contondants plus 7 (2d6) dégâts perforants à chaque fois qu'il réussit une attaque de coup.
- Chaque gardien du tombeau a un indice de dangerosité de 6 (2 300 PX).

La chaîne à pointes

La chaîne à pointes qui relie les deux gardiens les empêche de s'éloigner à plus de 4,50 mètres l'un de l'autre. De plus, tant que la chaîne est intacte, les dégâts infligés à l'un des gardiens sont répartis de façon homogène entre les deux. Les aventuriers peuvent attaquer la chaîne séparément. Elle a une CA de 18, un seuil de dégâts de 10, 5 points de vie et elle est immunisée contre les dégâts de poison et psychiques. Si elle se casse, les deux gardiens du tombeau deviennent immédiatement fous furieux.

42. La tombe de Kubazan

> Un portique à quatre colonnes dépasse du mur du fond. Dessous, un sarcophage de pierre repose dans une alcôve. Quatre masques de grenouille en céramique sont suspendus dans des niches autour du sarcophage. Des os humanoïdes sont éparpillés à terre sous les masques. À l'est, une immense gravure représentant un monstre avec des allures de grenouilles et des tentacules surplombe un autel. Des offrandes sont déposées sur une étagère juste devant. Quatre fresques rectangulaires ornent les murs adjacents.

Pour déverrouiller le sarcophage, les aventuriers doivent accomplir un rituel très simple devant l'autel en portant les masques de grenouille. Les fresques murales leur indiquent ce qu'ils doivent faire.

Les conseils des esprits

Tout personnage habité par l'esprit de Nangnang, d'Obo'laka ou de Shagambi reçoit l'un des conseils suivants en entrant ici :

- Nangnang l'avide presse son hôte de s'emparer des pièces d'or sur l'autel.
- Obo'laka le prudent déconseille d'essayer les masques.
- Shagambi la sage est convaincue que les fresques sont des indices pour comprendre le pouvoir de l'autel.

Les fresques

Quatre fresques décorent le mur oriental de la tombe, deux de chaque côté de l'autel.

Fresque 1. Cette fresque montre Kubazan utilisant ses tentacules pour aider les Omuans à mettre à bas une statue du dieu Ubtao :

> Un béhémoth aux allures de grenouille utilise ses tentacules pour aider les Omuans à jeter à bas une imposante statue. À l'avant-plan, une vieille femme portant un masque de grenouille lance cinq pièces, comme si elle semait des graines.

Fresque 2. Cette fresque montre Kubazan aidant un groupe de chasseurs omuans à tuer un crocodile géant qui menaçait la ville :

> Un béhémoth aux allures de grenouille enroule ses tentacules autour d'un crocodile géant que des chasseurs omuans transpercent de leurs lances. À l'avant-plan, un vieil homme portant un masque de grenouille lève un insecte vers sa bouche ouverte.

Fresque 3. Cette fresque montre Kubazan aidant des Omuans à retrouver un enfant perdu dans la jungle :

> Un béhémoth aux allures de grenouille que chevauchent quatre chasseurs omuans trouve un garçon dans la jungle. À l'avant-plan, une jeune femme portant un masque de grenouille lève un couteau dans une main et un poulet décapité dans l'autre.

Fresque 4. Cette fresque montre Kubazan en colère et les Omuans l'apaisant avec des trésors :

> Un béhémoth aux allures de grenouille se prélasse dans une mare peu profonde tandis que des Omuans lui offrent de la nourriture et des trésors en guise de tribut. Des fissures dans la fresque cachent la tête de la silhouette humaine à l'avant-plan, mais vous voyez clairement qu'elle tient une chandelle allumée.

En fouillant l'autel mural, les aventuriers découvrent divers objets :

- Une statuette de pierre de 15 centimètres d'un crapaudonte (voir l'appendice D) qui pèse 2,5 kilos et porte une inscription en omuan ancien à sa base : « Adressez-moi vos remerciements, comme d'autres le font depuis l'aube des temps. »
- Un bol de cuivre contenant des os de rat.
- Quatre cafards morts.
- Une chandelle de cire verte avec une mèche encore utilisable.
- 5 po (éparpillées)

Accomplir le rituel

Pour ouvrir le sarcophage, un ou plusieurs personnages doivent se trouver devant l'autel mural et accomplir les actes suivants, sans ordre particulier :

- Déposer au moins 5 po sur l'autel en portant un masque de grenouille.
- Allumer une chandelle devant l'autel en portant un masque de grenouille.
- Répandre le sang d'une créature vivante dans le bol de cuivre en portant un masque de grenouille.
- Manger un insecte (vivant ou mort) en portant un masque de grenouille.

Si les aventuriers se trompent en effectuant l'une de ces actions, trois **âmes-en-peine** se lèvent des ossements au sol. Elles les attaquent jusqu'à ce qu'ils les détruisent et les poursuivent s'ils fuient hors de la salle. Quand les âmes-en-peine apparaissent, tout personnage portant un masque de batracien est transformé en **grenouille**, comme s'il avait raté un jet de sauvegarde contre le sort *métamorphose*.

Le sarcophage

Le sarcophage de Kubazan est dépourvu de tout ornement, mais le sort *détection de la magie* et les effets similaires révèlent des auras de magie d'abjuration et d'évocation autour de lui.

Si les aventuriers célèbrent le rituel comme il se doit, le couvercle du sarcophage se déverrouille et glisse de côté. Il contient les os d'un crapaudonte (la forme animale de Kubazan, le dieu charlatan, voir l'annexe D), ainsi que quelques objets de valeur (voir « Le trésor », plus loin). Sinon, le sarcophage est scellé avec un *verrou magique*. Les personnages peuvent l'ouvrir avec *déblocage* ou de force avec un test de Force (Athlétisme) DD 25, mais s'ils l'ouvrent autrement qu'en célébrant le rituel, un *rayon prismatique* (jet de sauvegarde DD 19) jaillit du mur derrière lui. Toutes les créatures de la pièce et celles se trouvant dans l'étroit couloir au sud deviennent des cibles du sort.

Le trésor

Le sarcophage contient une paire de *bracelets d'archer* et douze flèches fragilisées dans un carquois de cuir pourrissant. Chaque flèche se brise à l'impact et inflige seulement 1 dégât perforant si elle touche sa cible. Des crapaudontes sont gravés sur le cuir des bracelets qui conservent la peau de la personne avec laquelle ils s'harmonisent étrangement humide. Ils tombent en poussière, définitivement détruits, s'ils quittent le Tombeau des neuf dieux (mais consultez « Les trésors perdus », en page 189).

L'esprit de Kubazan. L'esprit de Kubazan tente d'habiter le corps de tout personnage qui touche les bracelets (voir « Les esprits des neuf dieux charlatans », page 129). Quand l'esprit de Kubazan se manifeste, lisez ceci :

> Les bracelets se mettent à luire tandis qu'une lumière aux teintes aquatiques parcourt les murs. Une ombre monstrueuse pleine de tentacules s'élève du sarcophage et l'air s'emplit de la puanteur des marais. Une voix grondante résonne dans la tombe : « Vous êtes courageux de m'invoquer. Ensemble, nous écraserons l'immortel ! »

Si l'esprit parvient à s'installer dans le corps du personnage, donnez au joueur la carte de Kubazan (voir l'annexe F). Si l'esprit échoue, il retourne dans les bracelets et attend qu'un autre personnage les touche.

43. Les tentures de la peur

Cette pièce se trouve derrière une porte à double battant dont la face extérieure est gravée de crânes ricanants au regard concupiscent. La porte n'est ni verrouillée ni piégée et ses battants s'ouvrent vers l'intérieur sur des gonds rouillés pour révéler la pièce qui s'étend derrière eux.

> Trois mètres derrière les portes, une épaisse tapisserie est suspendue d'un mur à l'autre, comme un rideau. Ses broderies montrent une scène joyeuse : des nobles attablés autour d'un banquet, un sanglier rôti sur un plateau et des serviteurs qui leur versent du vin.

Derrière la première tenture, il y en a deux autres, chacune montrant la même scène, mais plongeant de plus en plus loin dans l'horreur. Lisez ceci quand les aventuriers découvrent la seconde tenture :

> Un second rideau est suspendu derrière le premier et montre la même scène, mais en plus dépravée. Les nobles se battent entre eux, s'adonnent à des actes charnels sur la table ou sont affalés au sol dans des mares de vomi.

Il y a une troisième tenture derrière la précédente :

> Vous vous retrouvez face à une scène d'horreur : les nobles mangent leurs serviteurs, se dévorent les uns les autres encore vivants et mettent le feu à leur salle de banquet. Le sanglier rôti est vivant et rigole sur son plat.

Détection de la magie et les effets similaires révèlent une aura de magie d'enchantement autour du troisième rideau. Toute créature qui le regarde doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 14, sans quoi il la terrifie. Une créature terrifiée tente de quitter la salle aussi vite que possible et ne peut plus y entrer. Une fois hors de la salle, elle peut refaire le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours et met un terme à l'effet dès qu'elle en réussit un. Une créature qui réussit son jet de sauvegarde contre cet effet n'est plus affectée par le rideau et peut rentrer de nouveau dans la salle.

Le Seigneur du banquet

Quand les aventuriers ouvrent le dernier rideau, ils se retrouvent face au redouté Seigneur du banquet :

> La tête pourrissante d'un sanglier géant est accrochée au mur derrière le dernier rideau. Ses défenses sont tachées de morceaux de chair et de sang frais qui goutte le long du mur.

Tout humanoïde qui contemple la tête tranchée du sanglier doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 16, sans quoi il se retrouve charmé. À son tour, l'humanoïde charmé ne peut que s'approcher de la hure du sanglier et mettre sa tête dans sa gueule ouverte. Cette dernière ne peut contenir qu'une seule tête à la fois. Si la gueule est déjà occupée, la créature charmée attend patiemment que la place se libère. Une créature qui termine son tour la tête dans la gueule du sanglier subit 22 (4d10) dégâts tranchants tandis que la chose referme ses mâchoires sur elle. Si ces dégâts la réduisent à 0 point de vie, elle est décapitée. Une créature charmée peut refaire le jet de sauvegarde à chaque fois qu'elle subit des dégâts et met fin à l'effet sur un succès. Une fois qu'une créature a réussi son jet de sauvegarde, la hure du sanglier ne peut plus l'affecter pendant 24 heures.

Si quelqu'un détruit le Seigneur du banquet, son effet de charme se termine pour toutes les créatures affectées. La hure est un objet de taille Moyenne avec une CA de 5 et 22 points de vie.

Le trésor

Si les personnages détruisent la tête du sanglier, ils découvrent trois objets coincés entre ses dents : des lunettes en or tordues (25 po), un cache-œil en cuir avec un héliotrope (50 po) et une épingle à cheveux en platine (75 po).

44. Le caveau du tyrannœil

Un tyrannœil invisible réside dans cette pièce circulaire. Pour y entrer, les aventuriers doivent franchir une porte verrouillée.

44A. Les yeux du tyrannœil

> Le couloir se termine sur une grande porte sertie d'un miroir rond entouré de dix trous circulaires, chacun de deux centimètres cinq de diamètre.

La porte est scellée et il est impossible de l'ouvrir en recourant à des tests de caractéristique ou à la magie. Pour la déverrouiller, il faut insérer des globes oculaires en cristal dans les trous. Ces globes sont disséminés dans le donjon (dans les zones 31A, 32, 33, 35B, 37 et 39). Chaque œil s'illumine une fois en place. À chaque fois que les aventuriers insèrent un globe oculaire, leur reflet dans le miroir se fait plus maladif : les reflets maigrissent, perdent leurs cheveux, leurs dents... jusqu'à ressembler à des morts-vivants.

Une fois les dix globes oculaires en place, ils disparaissent et la porte s'ouvre en grinçant. Elle ne se referme pas par la suite.

44B. Dans le caveau

Lisez ceci lorsque la porte s'ouvre :

> La porte du caveau disparaît dans le plafond en grinçant et révèle une pièce illuminée par des chandelles et couronnée d'un dôme de quinze mètres de haut. Le sol de marbre poli forme un miroir si parfait qu'il donne l'impression d'entrer dans une sphère. Neuf alcôves débordantes de trésors scintillants s'ouvrent dans les murs. Au centre de la salle, un gros objet circulaire recouvert d'un drap de soie noire flotte à une demi-douzaine de mètres du sol.

Belchorzh (prononcer belkorje) le **tyrannœil** flotte au sommet de la salle. Acérérak a utilisé un *souhait* pour le rendre invisible. Si un aventurier réussit à lancer *dissipation de la magie* (DD 19) sur le tyrannœil ou si ce dernier entre en contact avec un *champ antimagie*, cette invisibilité se dissipe. Belchorzh réagit comme indiqué dans La tactique du tyrannœil, un peu plus loin, quand des intrus arrivent.

La pièce renferme cent chandelles allumées qui brûlent éternellement tant qu'elles restent dans le caveau. Une chandelle emportée hors de la pièce se consume normalement.

Sous le dôme, la magie rend le sol particulièrement glissant. Une créature qui entre dans la salle ou y commence son tour doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 10, sans quoi elle tombe à terre. Quand quelqu'un bouscule ou déplace une créature qui n'est pas ancrée sur place, elle se déplace en ligne droite et ne s'arrête qu'une fois qu'elle heurte un mur ou un autre obstacle.

Les alcôves contiennent des trésors indiqués dans la section Le trésor, un peu plus loin.

Les conseils des esprits

Tout personnage habité par l'esprit de Kubazan, Obo'laka ou Wongo reçoit l'un des conseils suivants en entrant ici :

- Kubazan l'impulsif presse son hôte d'attaquer ce qui se cache sous le drap noir, quoi que ce soit, sans avertissement ni négociation.
- Obo'laka le prudent pense qu'un tyrannœil se cache sous le tissu noir et pousse son hôte à fuir immédiatement.
- Quand Wongo découvre la présence du tyrannœil, il suggère à son hôte d'attaquer un autre membre du groupe afin de faire croire au tyrannœil qu'il a un allié.

Tissu noir et sphère de fer

Le drap noir dissimule une sphère de fer magique de 1,80 mètre de diamètre qui flotte à 6 mètres du sol. Elle est sous l'effet du sort *aura magique de Nystul* qui la fait passer pour une abomination maléfique aux yeux des capacités et des magies capables de glaner ce genre d'information.

La sphère de fer est vide et immobile. Elle reste inerte tant que le tissu la recouvre. Belchorzh peut utiliser son rayon oculaire de télékinésie à tout moment pour retirer le drap et révéler la sphère qui émet alors un champ magné-

tique magique. Toute créature qui se trouve dans la pièce et porte une armure est alors attirée vers la sphère et reste collée à elle, tout comme les armes et les objets métalliques qui ne sont pas attachés ou fermement tenus en main. Toute créature collée à la sphère est entravée jusqu'à ce que le champ magnétique se désactive.

Une attaque à distance effectuée dans la salle et utilisant des munitions partiellement ou entièrement constituées de métal est désavantagée lors du jet d'attaque : si l'attaque rate, la munition va se coller à la sphère.

La sphère redevient temporairement inerte si elle est de nouveau recouverte avec le tissu noir. Les créatures et les objets collés à elle tombent alors à terre. Si un aventurier réussit à lancer *dissipation de la magie* (DD 16) sur la sphère, il dissipe l'*aura magique de Nystul*, désactive définitivement le champ magnétique et la sphère s'écrase au sol. La chute crée une toile de fissures qui s'étend alors autour du point d'impact et annule l'absence de friction au sol, ce qui permet aux créatures de se déplacer normalement dans la pièce. De même, la sphère se désactive et tombe à terre si elle entre en contact avec un *champ antimagie* ou si elle est détruite.

La sphère est un objet de Grande taille avec une CA de 20, 100 points de vie, une résistance aux dégâts contondants, perforants et tranchants émanant d'attaques non magiques et une immunité contre les dégâts de poison et psychiques. Elle pèse 500 kilos. Tant que le champ magnétique est actif, toute attaque effectuée contre elle avec une arme métallique touche automatiquement, en revanche, l'arme reste collée à la sphère après l'impact.

La tactique du tyrannœil

Le Tombeau des neuf dieux n'est pas vraiment le domaine du tyrannœil qui n'est donc pas en mesure d'utiliser une action d'antre.

Le tyrannœil invisible met autant de distance que possible entre les aventuriers et lui tout en veillant à ne pas inclure la sphère de fer dans son cône antimagique.

Belchorzh ne poursuit pas les intrus hors de son caveau, en revanche, si les aventuriers lui dérobent ne serait qu'une seule pièce de cuivre, il utilise toutes les excroissances étrangères du niveau pour les harceler. Dès que les personnages arrivent près d'une excroissance, elle génère un pédoncule oculaire et les attaque (voir « Les excroissances étrangères », page 146).

Le tyrannœil connaît le profond et le commun des profondeurs et parle de lui à la troisième personne. Hautain et plein de défi, il se délecte de la destruction des pilleurs de tombe et refuse de se rendre. Un personnage qui comprend sa langue peut traduire ses répliques préférées :

- « Vous vous battez comme des flumphs ! »
- « Vous n'êtes pas de taille face aux terrifiants rayons oculaires de Belchorzh l'Invisible ! »
- « Quelles créatures laides et imparfaites vous faites. »

Le trésor

Voici les trésors contenus dans les neuf alcôves :

- 12 000 pc, 5 000 pa et 2 200 po.
- Une statuette d'argile représentant un caméléon couvert de perles de cristal qui changent de couleur (25 po).
- Trois masques en or de taille enfantine peints et sculptés, l'un en forme de tête de chauve-souris, le deuxième de singe et le dernier de perroquet (75 po chacun).
- Un diadème en or façonné en forme de pieuvre avec de la nacre pour les yeux (2 500 po).
- Une *potion de rétrécissement,* une *perle de force* et un *bouclier +1* en forme de tête de diable hurlant.

Niveau 4 : les salles de l'horreur

Ce niveau du donjon figure sur la carte 5.4. Une épaisse couche de poussière recouvre les couloirs et les salles au sol jonché de décombres et d'ossements d'Omuans décédés.

45. Les gargouilles gardiennes

> Au pied du grand escalier, un grondement mécanique monte d'un sombre conduit qui s'ouvre dans le sol au milieu de cette pièce. Quatre piédestaux en pierre cylindriques entourent le conduit. Ils font tous trois mètres de haut, un mètre cinquante de large et comportent une mince fente sur le côté. Une imposante gargouille à quatre bras est assise sur chacun d'eux.

Un personnage qui regarde la salle depuis un point de vue surélevé, comme un balcon, remarque quelque chose de plus :

> Chaque gargouille se trouve dans un carré fait de plaques de métal incrustées au sommet du piédestal. En commençant par le piédestal du nord et en tournant dans le sens des aiguilles d'une montre, les plaques sont en cuivre, en argent, en or puis en platine.

Quatre **gargouilles géantes à quatre bras** (voir l'annexe D) sont perchées sur les piédestaux, chacune accroupie au sein de son carré délimité par les plaques de métal précieux. Les gargouilles restent immobiles, à moins qu'on ne les provoque.

La fente de chaque piédestal se situe à 1,20 mètre au-dessus du sol et fait à peu près la taille d'une pièce de monnaie. Tous les humanoïdes doivent payer leur dû aux gargouilles avant de quitter la salle s'ils ne veulent pas déclencher leur colère. Plus précisément, chaque humanoïde doit glisser une pièce du type approprié dans la fente de chaque piédestal (1 pc dans le piédestal nord, 1 pa dans celui de l'est, 1 po dans celui du sud et 1 pp dans celui de l'ouest). Une gargouille accepte toujours une pièce d'une valeur supérieure à celle requise (ainsi, un personnage qui insère une pièce de platine dans chaque piédestal peut sortir de la salle en toute sécurité). Une gargouille accepte aussi un tribut composé de plusieurs pièces d'une valeur égale ou supérieure à celle requise (10 pc au lieu de 1 pa pour le piédestal oriental par exemple). Les piédestaux sont dotés de cavités intérieures pour stocker les pièces (voir « Le trésor », plus loin).

Une gargouille sait toujours quand quelqu'un tente de la duper. Si un humanoïde sort de la salle sans lui offrir assez d'argent, la gargouille lésée s'anime et attaque le resquilleur. Une gargouille s'anime et attaque si elle-même ou son piédestal subissent des dégâts. Les plaques métalliques au sommet des piédestaux peuvent se desceller, mais elles tombent en poussière dès qu'elles quittent cette pièce.

Le conduit

Le conduit qui s'ouvre dans le sol fait 3 mètres de large pour 4,50 mètres de profondeur. Il donne sur le plafond de la zone 58. Pour gravir les parois lisses de la cheminée, un personnage doit utiliser du matériel d'escalade ou recourir à la magie.



Le trésor

Chaque piédestal est un cylindre de pierre creux doté de parois de 17,5 centimètres d'épaisseur. Des aventuriers possédant l'équipement approprié peuvent briser ces parois pour récupérer les pièces contenues dans chacun.

Le piédestal nord renferme 5 pa et 100 pc, celui de l'est 1 po, 120 pa et 200 pc, celui du sud 2 pp, 90 po, 350 pa et 500 pc, celui de l'ouest 10 pp, 630 po, 7 200 pa et 5 000 pc ainsi que les ossements d'un ingénieur omuan.

46. L'antre du lézard

> Une tête de diable verte d'un mètre quatre-vingts de haut est sculptée à l'extrémité de ce couloir, la gueule grande ouverte. Sur les murs, des peintures murales représentent des silhouettes humanoïdes sans visage pliées en deux sous l'effet de la douleur, se prenant la tête et les oreilles entre les mains.

Malgré les inquiétantes peintures et la tête de diable, ce couloir n'est pas piégé. Un personnage qui fouille la tête de diable découvre un **lézard** qui se cache dans la cavité peu profonde que forme sa gueule. Un druide chultais lui a autrefois lancé le sort *éveil* et il bénéficie aujourd'hui d'une Intelligence de 10 et parle le druidique. La compagnie de la Bannière jaune l'a capturé à Omu et l'a emmené dans le tombeau en se disant qu'il serait bien utile pour déclencher les pièges. Le lézard s'est enfui et réfugié ici. Il ignore ce qui est arrivé à ses ravisseurs et fait son possible pour aider les personnages s'ils lui promettent de le ramener à Omu.

47. Les cellules élémentaires

Pour atteindre la tombe de Shagambi (zone 48), les aventuriers doivent franchir quatre cellules liées au thème du feu, de l'eau, de l'air et de la terre. À moins que nos héros ne l'aient tué, Flétri (voir la zone 28) perçoit l'ouverture de la porte secrète de la zone 47A et utilise le bassin de scrutation de la zone 25 pour observer les aventuriers tandis qu'ils traversent les cellules.

Chaque cellule est enveloppée d'un *champ antimagie* qui rend les objets magiques inutiles, supprime les effets magiques en cours et empêche toute incantation. Consultez la description du sort dans le *Player's Handbook* pour obtenir des informations plus détaillées.

47A. La cellule du feu

> Des vagues de chaleur surgissent de cette cellule exiguë. Ses murs sont gravés de volcans embrasant des villes entières. Des rangées de minuscules trous sont percées dans le sol et le plafond de trois mètres de haut. Un squelette humain incrusté dans le mur opposé tient une applique de fer où brûle une chandelle rouge.

Le squelette est tout ce qui reste d'un ingénieur omuan. Tant que la chandelle reste dans cette cellule, elle brûle indéfiniment, mais si elle en sort, elle se consume normalement.

La porte dérobée. Si Flétri observe la scène, il tente de piéger autant de personnages qu'il le peut dans la cellule en murmurant le mot de commande qui referme et verrouille la porte dérobée au sud. Il n'y a ni serrure ni mécanisme d'ouverture visible à son niveau. Elle reste scellée jusqu'à ce que les personnages fuient les cellules ou meurent en essayant. Les aventuriers peuvent utiliser une cale, une pointe ou un objet similaire pour l'empêcher de se refermer.

Le piège de lave. De la lave en fusion commence à se déverser par de petits trous au plafond dès que les per-

sonnages arrivent à 30 centimètres de la chandelle ou la retirent de son applique. Le magma se met à pleuvoir et s'évacue par magie par les minuscules ouvertures au sol. Quand la lave se met à tomber, chaque créature présente dans la cellule doit faire un jet de sauvegarde de Dextérité DD 20. Celles qui échouent subissent 22 (4d10) dégâts de feu, les autres la moitié seulement. Une créature qui entre dans la cellule pour la première fois du tour ou commence son tour dans la salle doit refaire le jet de sauvegarde. À cause du *champ antimagie*, les sorts et objets magiques qui offrent habituellement une protection contre le feu ne fonctionnent pas.

Éteindre la chandelle. Si quelqu'un éteint la chandelle dans la cellule, le *champ antimagie* se dissipe et toutes les créatures présentes dans la cellule sont téléportées dans l'une des autres cellules, selon les paramètres suivants :

- Si les aventuriers éteignent la chandelle en versant de l'eau ou un autre liquide dessus, les créatures sont téléportées dans la cellule de l'eau (zone 47B).
- Si les aventuriers soufflent la chandelle ou si elle s'éteint par manque d'oxygène (si elle est frottée contre le mur ou le sol par exemple), les créatures sont téléportées dans la cellule de l'air (zone 47C).

47B. La cellule de l'eau

> Vous apparaissez dans une cellule qui empeste le moisi. Ses murs humides sont couverts d'huîtres et d'escargots vivants et sculptés de bas-reliefs représentant des raz de marée détruisant des villes et des navires. Le squelette d'un homme-poisson est incrusté dans un mur et tient une applique en fer où brûle une chandelle rouge. Soudain, une eau tiède commence à se déverser dans la cellule en passant par des rangées de petits trous dans le plafond de trois mètres de haut.

La chandelle est un leurre et ne permet pas de sortir de la salle. Tant qu'elle reste dans cette cellule, elle brûle indéfiniment, mais si elle en sort, elle se consume normalement.

Le piège de l'inondation. L'eau remplit la cellule au rythme de 30 centimètres par round, il lui faut donc 10 rounds pour submerger les lieux. Si la chandelle reste dans son applique, l'eau l'éteint au quatrième round. Il est impossible d'empêcher l'eau de se déverser en bouchant les trous. À cause du *champ antimagie*, les sorts et objets magiques qui permettent habituellement de respirer sous l'eau ne fonctionnent pas. Tout personnage qui se retrouve à court d'air commence à suffoquer (voir « L'environnement », au chapitre 8 du *Player's Handbook*).

Les escargots et les huîtres. Il y a des douzaines d'escargots et d'huîtres accrochés aux murs. Un personnage peut utiliser une action pour en détacher un ou une du mur, l'ouvrir et le ou la manger. Le *champ antimagie* de la cellule se dissipe quand quelqu'un retire un escargot ou une huître du mur pour la première fois. Un personnage qui mange une huître est téléporté (avec tous ses biens) dans la cellule de l'air, en 47C, tandis qu'un personnage qui mange un escargot est téléporté (avec tous ses biens) dans la cellule de la terre, en 47D.

Quand le dernier personnage quitte la cellule, des rangées de petits trous s'ouvrent dans le sol et permettent à l'eau de s'évacuer au rythme de 30 centimètres par round.

47C. La cellule de l'air

> Vous commencez de suite à étouffer alors que vous êtes téléporté dans une pièce sans lumière, sans bruit et sans air.

Le *champ antimagie* de la cellule éteint les lumières magiques tandis que les flammes ordinaires s'éteignent à cause du manque d'oxygène. Les créatures capables de voir dans le noir contemplent ceci :

> Sur les murs de cette cellule plongée dans le noir, de magnifiques bas-reliefs représentent des tornades déracinant des arbres et dévastant des cités. Un squelette d'aarakocre incrusté dans un mur tient une applique de fer où repose une chandelle rouge éteinte.

Toute créature qui a besoin d'air pour respirer se met à suffoquer dès qu'elle arrive ici, à moins qu'elle n'ait pris ses précautions et retenu son souffle avant de se téléporter ici (voir « L'environnement », dans le chapitre 8 du *Player's Handbook*).

Un personnage incapable de voir dans le noir peut utiliser une action pour tâtonner et faire un test de Sagesse (Perception) DD 13. S'il le réussit, il devine l'une des caractéristiques clefs de la cellule : soit les gravures murales, soit le squelette d'aarakocre, soit la chandelle.

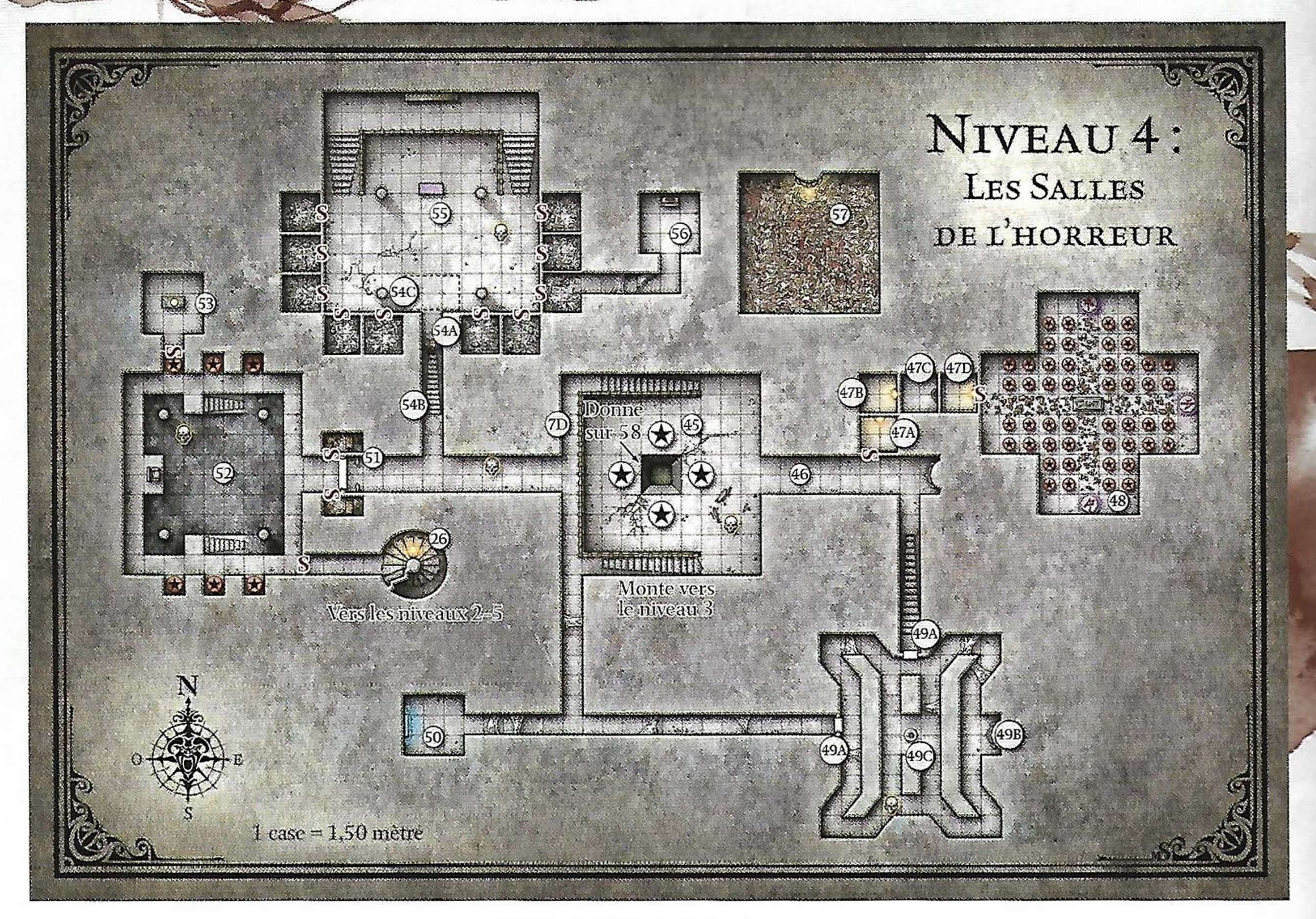
Les os d'aarakocre. Le squelette de l'aarakocre a des os creux qui renferment un air rance, mais respirable. Chaque os est comme un tube scellé à la cire. Un aventurier peut utiliser une dague ou un objet similaire pour dégager un os du mur, percer le sceau de cire et inhaler l'air qui se trouve à l'intérieur. Quand quelqu'un retire un os du mur pour la première fois, le *champ antimagie* de la cellule se dissipe. Tout personnage qui inhale de l'air est téléporté, avec tous ses biens, dans la zone 48.

La chandelle éteinte. Il est impossible d'allumer cette chandelle en l'absence d'air, mais laissez les personnages perdre leur temps à essayer, ce n'est pas elle qui leur permettra de fuir la cellule. S'ils parviennent à allumer la chandelle, d'une manière ou d'une autre, elle brûle indéfiniment tant qu'elle reste dans la cellule. Si elle est emportée hors de la salle, elle se consume normalement.

47D. La cellule de la terre

> Les murs de cette cellule de pierre sont couverts de bas-reliefs montrant des déserts de sable engloutissant les ruines de la civilisation. L'un des murs est dominé par la gravure d'une méduse vêtue d'une robe. Elle porte un collier de pierre avec un pendentif en obsidienne et tient une applique de fer où brûle une chandelle rouge. Du sable se met à tomber de petits trous percés dans le plafond de trois mètres de haut et vous entendez un grondement sous vos pieds.

Les personnages peuvent éteindre et rallumer la chandelle, mais elle ne leur est d'aucun secours pour fuir la salle. Tant qu'elle reste ici, elle brûle indéfiniment, mais si elle sort de la pièce, elle se consume normalement.



Carte 5.4 : les salles de l'horreur

Un personnage qui fouille la cellule et réussit un test de Sagesse (Perception) DD 10 remarque qu'une jointure court au milieu de la salle, du nord au sud, et suggère l'existence d'une fosse piégée.

Le piège. Le sable qui tombe emplit la pièce au rythme de 15 centimètres par round. Le sol devient un terrain difficile au bout d'un round. Un aventurier en mesure d'atteindre le plafond peut utiliser une action pour boucher quelques trous avec de la cire ou du tissu, ce qui ralentit la montée du sable à 2,5 centimètres par round. Si le sable atteint une épaisseur de 30 centimètres, le sol s'ouvre en deux le long de la jointure. La moitié du sol bascule à la verticale en direction de l'ouest, l'autre en direction de l'est et le sable cesse de couler. Une corniche de 15 centimètres d'épaisseur fait le tour de la fosse. Une créature les pieds au sol lorsque la fosse s'ouvre doit faire un jet de sauvegarde de Dextérité DD 15. Elle est avantagée si elle se tient près d'un mur. Si elle le réussit, elle parvient à s'accrocher à la corniche, sinon, elle tombe.

La fosse de 3 mètres de profondeur contient deux énormes rouleaux broyeurs en pierre, dotés de dents de pierre qui s'emboîtent parfaitement. Toute chose plus grosse qu'un grain de sable se fait broyer entre les rouleaux et subit 132 (24d10) dégâts de force. Une créature que cela réduit à 0 point de vie est réduite en charpie. Si une créature traverse les rouleaux et conserve au moins 1 point de vie, elle atterrit sur une grille de fer 1,50 mètre sous les rouleaux. Il y a un bouton de pierre dans l'un des murs, au-dessus de la grille. Il faut se trouver sous les rouleaux pour le voir. Si un personnage appuie dessus, les rouleaux cessent de tourner et se rétractent dans les murs, ce qui permet à une créature ayant survécu à cet ignoble piège de remonter hors de la fosse, à condition de réussir un test de Force (Athlétisme) DD 15.

Le *champ antimagie* englobe la fosse, les sorts et effets magiques qui permettraient sans cela à un personnage de survivre aux rouleaux ou de remonter hors de la fosse ne fonctionnent donc pas.

La porte secrète. Un personnage qui examine le bas-relief de la méduse et réussit un test de Sagesse (Perception) DD 11 remarque des jointures tout autour de la gravure, ce qui suggère la présence d'une porte dérobée, et découvre que le pendentif en obsidienne est un bouton, cependant il est impossible de l'enfoncer tant que la fosse n'est pas ouverte. Un personnage peut essayer de débloquer le bouton avant cela à l'aide d'outils de voleur. Il y parvient s'il réussit un test de Dextérité DD 17. Une fois le pendentif débloqué, si un aventurier appuie dessus, la porte secrète se déverrouille dans un cliquetis et il n'y a plus qu'à la pousser pour gagner la zone 48. La porte est munie de ressorts qui la referment automatiquement, à moins que quelqu'un ne la tienne ou ne la bloque. Elle se verrouille dès qu'elle se ferme et ne s'ouvre plus que depuis l'intérieur de cette cellule.

48. La tombe de Shagambi

Chaque personnage qui se téléporte ici depuis la zone 47C apparaît sur une rune de téléportation aléatoire (voir « Les runes de téléportation », plus loin). Les aventuriers peuvent aussi entrer ici en provenance de la zone 47D.

> Cette tombe est remplie de soldats en terre cuite agenouillés en rangées bien alignées autour d'un cercueil de bois poli. Quatre allées encombrées de débris de poterie traversent les rangs de soldats et mènent au cercueil dont le couvercle est peint d'un léopard avec des serpents lui sortant des épaules.

Si les soldats en terre cuite entendent des intrus dans la tombe, ils se lèvent et les attaquent (voir « Les soldats de terre cuite », plus loin). Pour voler les trésors de Shagambi, les aventuriers doivent se déplacer en silence.

Les conseils des esprits

Tout personnage habité par l'esprit d'Unkh ou de Wongo reçoit l'un des conseils suivants en entrant ici :

- Unkh la nerveuse suggère à son hôte de quitter la tombe sur-le-champ en utilisant l'une des runes de téléportation, mais elle n'arrive pas à décider laquelle choisir.
- Wongo l'impulsif pense que ce serait une bonne idée de détruire autant de soldats de terre cuite que possible aussi vite que possible.

Les runes de téléportation

Trois runes de téléportations sont gravées au sol le long des murs nord, est et sud de la tombe. *Détection de la magie* et les effets similaires révèlent que chacune émet une aura différente : une aura d'invocation forte et constante pour la rune orientale, une aura d'invocation vacillante pour la rune septentrionale et un mélange d'invocation et de transmutation pour la rune méridionale.

Quand une créature se téléporte dans la tombe, lancez un d6 pour déterminer son point d'arrivée : 1 à 2 : la rune nord, 3 à 4 : la rune est, 5 à 6 : la rune sud. Si plusieurs créatures sont téléportées sur une même rune, la première arrivée est délicatement poussée hors de la rune lorsque la suivante arrive. En revanche, la rune nord souffre d'un dysfonctionnement et toute créature qui arrive là subit 18 (4d8) dégâts de force.

Une créature qui entre dans une rune alors qu'elle se trouvait à l'extérieur de cette rune est instantanément transportée en 50. Une créature qui utilise la rune sud est de plus métamorphosée en une bête aléatoire, comme si elle avait raté un jet de sauvegarde contre le sort *métamorphose*. Lancez un d4 pour déterminer sa nouvelle forme : 1 : **babouin**, 2 : **chauve-souris**, 3 : **serpent volant**, 4 : **piranha**.

Les soldats de terre cuite

Quarante-huit soldats de terre cuite gardent la tombe. Utilisez le profil d'une **armure animée** à ces exceptions près :

- Chaque soldat de terre cuite manie une épée courte. Par une action, il peut attaquer deux fois avec cette arme (+4 pour toucher). Il inflige 5 (1d6+2) dégâts perforants s'il touche.
- Si quelqu'un réussit un coup critique contre un soldat de terre cuite, il se brise, détruit.

Les soldats de terre cuite restent parfaitement immobiles et ne présentent aucun danger tant que la tombe reste relativement silencieuse. Si un aventurier parle fort, marche sur un éclat de poterie ou fait un bruit d'un volume équivalent dans l'enceinte de la tombe, lisez ceci :

> Tous les guerriers de terre cuite tournent la tête dans votre direction et, comme un seul homme, tirent leur épée de quelques centimètres hors du fourreau.

Après cet unique avertissement, les soldats de terre cuite attaquent s'ils entendent encore ne serait-ce qu'un seul bruit. Si une créature traverse la tombe sans s'aider de la magie, elle doit réussir un test de Dextérité (Discrétion) DD 12 pour rester silencieuse. Elle est désavantagée si elle se déplace parmi les éclats de poterie. Une fois les soldats en action, ils attaquent toutes les créatures présentes dans la tombe.

Le cercueil

Le cercueil de Shagambi est piégé, mais pas verrouillé. Quand quelqu'un soulève le couvercle, il active une boîte à musique nichée à l'intérieur dont la mélodie entêtante réveille les soldats de terre cuite (même si les aventuriers n'avaient pas fait le moindre bruit jusque-là). Si un personnage réussit un test de Sagesse (Perception) DD 14 en soulevant délicatement le couvercle, il repère le fil qui déclenche le piège et peut le couper avec des outils de voleur et un test de Dextérité DD 12. La boîte à musique se met en route s'il rate son test.

Les os d'un kamadan (la forme animale de Shagambi, voir l'annexe D) se trouvent dans le cercueil, enveloppés dans un tissu en compagnie de quelques objets de valeur (voir « Le trésor », plus loin).

Le trésor

Les trésors suivants sont éparpillés autour des ossements de Shagambi : 200 po, cinq pierres de lune (50 po chacune), la belle boîte à musique qu'active le piège (250 po) et un *instrument de barde (mandoline Canaith).* Cette mandoline tombe en poussière, définitivement détruite, si elle quitte le Tombeau des neuf dieux (mais consultez « Les trésors perdus », en page 189).

L'esprit de Shagambi. L'esprit de Shagambi tente d'habiter le corps de tout personnage qui touche la mandoline (voir « Les esprits des neuf dieux charlatans », page 129). Quand l'esprit de Shagambi se manifeste, lisez ceci :

> Six serpents d'ombre rampent hors de la mandoline et vous enveloppent. Vous entendez une voix ronronner dans votre esprit : « Je ne suis pas votre ennemie ».

Si l'esprit parvient à s'installer dans le corps du personnage, donnez au joueur la carte de Shagambi (voir l'annexe F). Si l'esprit échoue, il retourne dans la mandoline et attend qu'un autre personnage le touche.

49. Le labyrinthe de la mort

Des blocs de pierre scellent les entrées de cette partie du donjon.

49A. Les blocs de pierre

Quand les aventuriers arrivent devant une issue du labyrinthe, lisez ceci :

> Un bloc de pierre ferme l'extrémité de ce couloir. Dessus, quelqu'un a peint un humanoïde décharné de sexe masculin portant une cape à capuchon avec une nuée d'étoiles en guise de visage. Il lève sa main gauche flétrie, la paume tournée vers l'extérieur.

Les blocs de pierre sont insensibles aux dégâts et aux sorts et sont si bien ajustés que même une créature sous forme gazeuse ne peut pas se faufiler derrière eux. Si un personnage se place devant un bloc et tend le bras gauche, la paume tournée vers l'extérieur, les deux blocs s'ouvrent en même temps, quels que soient les efforts déployés pour les en empêcher. Lisez alors ceci :



> Le bloc de pierre disparaît dans le sol, révélant un passage poussiéreux derrière lui. Sur les murs, des bas-reliefs représentent des foules d'humanoïdes fuyant devant une étoile noire flottant dans le ciel et envoyant des rayons de lumière qui changent les créatures touchées en poussière.

Si les blocs de pierre remontent et scellent de nouveau les issues (voir la zone 49C), les personnages au sein du labyrinthe voient une deuxième image sur la face interne de chaque bloc.

> Un humanoïde de sexe masculin est peint sur la face intérieure du bloc de pierre. Il est aussi vêtu d'une cape avec un capuchon et arbore également des étoiles en guise de visage. Il lève le bras droit, coupé au niveau du coude.

Cette peinture se voit uniquement si les blocs de pierre sont relevés. Depuis l'intérieur du labyrinthe, un personnage peut faire redescendre les deux blocs de pierre en se tenant devant l'un d'eux et en levant le bras droit. À condition que ce dernier soit tranché au niveau du coude. La manière d'amputer le bras importe peu, mais une méthode consiste à plonger le bras dans la *sphère d'annihilation* présente en 49B.

49B. La tête du diable vert

> Une tête de pierre verte à l'aspect diabolique dépasse du mur. Sa bouche est grande ouverte et emplie de ténèbres.

La tête de diable mesure 1,80 mètre de haut et sa gueule fait 30 centimètres de diamètre. *Détection de la magie* et les effets similaires révèlent une aura de magie de transmutation sur le visage.

Les ténèbres dans la gueule du diable sont une *sphère d'annihilation* qui ne peut pas être contrôlée ni déplacée. Un personnage qui se tient à 1,50 mètre de la sphère ou moins entend un faible murmure émaner d'elle. S'il réussit un test de Sagesse (Perception) DD 12, il distingue des mots en abyssal qui se traduisent ainsi : « Les ténèbres viennent pour vous. Votre fin est proche. »

49C. La Couronne d'opale noire

> Dans cet espace central ouvert, une couronne en or surmontée d'une opale noire luisante repose sur un piédestal en marbre.

Si une créature retire la couronne du piédestal, deux choses se produisent simultanément :

- Les blocs de pierre de la zone 49A se relèvent et scellent les issues du dédale.
- Deux **bodaks** (voir l'appendice D) émergent par magie de la *sphère d'annihilation* de la zone 49B. Visiblement elle ne les affecte pas et ils se mettent à parcourir le labyrinthe en quête de proies. S'ils tuent un individu, ils ramènent le cadavre jusqu'à la sphère et le jettent dedans. Ils retournent eux-mêmes dans la sphère une fois qu'ils sont certains qu'il n'y a plus rien à tuer dans le dédale.

Le trésor. La Couronne d'opale noire vaut 5 000 po, mais elle peut atteindre quatre fois cette valeur si elle est vendue aux enchères dans une grande ville. Pour plus d'informations sur cet objet, consultez Des trésors de légende, page 127.

50. Le miroir d'emprisonnement

Une créature téléportée ici depuis la zone 48 apparaît à un emplacement aléatoire près du centre de la pièce et face à l'ouest, pour son plus grand malheur.

> Cette pièce carrée poussiéreuse de quinze mètres de côté est vide à l'exception d'un miroir rectangulaire ornementé accroché au mur face à la seule issue de la pièce.

Un *miroir d'emprisonnement* est fixé au mur occidental avec de la *colle universelle*. Une créature qui se trouve dans un rayon de 9 mètres autour du miroir et qui y voit son reflet doit réussir un jet de sauvegarde de Charisme DD 15, sans quoi elle est emprisonnée dans l'une des douze cellules extraplanaires du miroir, avec tous les biens qu'elle porte ou transporte. Une créature artificielle réussit automatiquement son jet de sauvegarde.

Le miroir a actuellement trois cellules de vide. Si le miroir piège une créature alors que ses douze cellules sont déjà occupées, il libère un prisonnier au hasard pour faire de la place au nouveau. La table Les prisonniers du miroir dresse la liste des captifs actuels et résume leur réaction s'ils sont libérés ou si l'on s'adresse à eux. En dehors de cela, interprétez-les comme bon vous semble.

Le miroir possède deux mots de commande. Si quelqu'un prononce « Khomara » en se tenant dans un rayon de 1,50 mètre autour du miroir, il le désactive ou le réactive. (Le miroir ne peut pas piéger de créature s'il est désactivé). Le mot « Noirfeu » suivi du numéro d'une cellule libère la créature prisonnière de cette cellule.

Il suffit de lancer *identification* sur le miroir pour découvrir ses mots de commande et ses propriétés magiques. Les mots de commande sont aussi notés dans le grimoire découvert en 28.

Détruire le miroir

Si le miroir est détruit, toutes les créatures piégées à l'intérieur sont libérées en même temps. (Consultez le chapitre 7 du *Dungeon Master's Guide* pour connaître le profil du miroir.) Au lieu de lancer un combat avec toutes ces créatures, partez du principe que seuls le traqueur invisible et le troll attaquent les aventuriers, les autres se retournant les uns contre les autres ou s'enfuyant comme ceci :

- Lukanu et Zaal attaquent la gargouille et la détruisent en quatre rounds, ensuite ils aident les aventuriers à vaincre le traqueur et le troll.
- La stirge attaque A'tan, qu'elle tue en 1 round. Elle s'envole digérer son repas un peu plus loin une fois qu'elle l'a vidé de son sang.
- Le doppleganger tente de s'enfuir, mais pas trop loin, en espérant que les aventuriers survivent. Si c'est le cas, il revient et les remercie.
- Tlad Xolbrys utilise sa magie pour aider les aventuriers, à moins qu'ils semblent sur le point de perdre, auquel cas il se retourne contre eux.

51. La porte terrifiante

> À l'extrémité du couloir, vous apercevez ce qui ressemble à une large porte de pierre, mais elle ne présente ni poignée ni gonds. Deux sculptures de bronze jumelles dépassent du mur de part et d'autre de la porte : il s'agit de deux têtes de serpent aux crocs apparents. Le message suivant est inscrit en commun sur le linteau au-dessus de la porte : « Chaud comme la braise, froid pour le meurtre, immobile pour les morts, nectar pour les goules. »

Les prisonniers du miroir

Cellule	Prisonnier	Notes	Réaction si libéré
1	A'tan (humain chultais (m) **roturier**, CN)	Marchand omuan piégé peu après la chute d'Omu. Devenu fou suite à sa longue incarcération	Suit ses sauveurs partout en racontant des absurdités.
2	—	—	—
3	**Traqueur invisible**	Gardien du miroir	Tente de tuer celui qui le libère et disparaît ensuite.
4	Zaal (**minotaure**)	Piégé par Acérérak peu après la chute d'Omu	Attaque toutes les créatures qu'il voit sauf Lukanu, à qui il obéit.
5	—	—	—
6	Yraggath (**troll**)	Devenu fou à force d'être enfermé	Attaque tout ce qui se mange.
7	Tlad Xolbrys (**mage drow** (m), NM)	En visite à Omu, il a été piégé lors de la construction du Tombeau des neuf dieux	Aide ou trahit ses sauveurs pour assurer sa propre survie.
8	Vérole (**doppleganger**)	Déguisé en aventurier humain nommé Biff Longuépée. A suivi la compagnie de la Bannière jaune dans le tombeau.	Tente de rejoindre le groupe et évite de se mettre en danger.
9	**Gargouille géante à quatre bras** (voir annexe D)	Gardien du miroir	Attaque toutes les créatures et monte ensuite la garde à côté du miroir.
10	—	—	—
11	Lukana (**champion** humain chultais (f), N, voir annexe D)	Garde du corps de la reine Napaka d'Omu, piégée lors de la chute de la ville, porte une *armure du scorpion* (voir annexe C)	Aide ses sauveurs, mais ne quittera pas le tombeau avant d'avoir découvert ce qui est arrivé à la reine Napaka (voir zone 53).
12	**Stirge**	Piégée alors qu'elle volait vers le miroir	Attaque la créature à sang chaud la plus proche.

Les serpents de bronze dégagent une odeur de chair en putréfaction. En les examinant de plus près, les personnages remarquent du sang séché dans la gueule de chacun et de petits tuyaux à la base de leur cou. Ces tuyaux sont reliés à des pièces secrètes situées de chaque côté de la porte où six **blêmes** sont enfermées (trois par pièce).

La porte de pierre s'ouvre si quelqu'un verse un demi-litre de sang frais ou plus dans la bouche de chaque serpent de bronze. Le sang s'écoule dans les pièces où se trouvent les blêmes qui se mettent à le laper frénétiquement, ce qui s'entend à travers la gueule ouverte des serpents. Une fois leur soif étanchée, les blêmes tirent sur des chaînes qui soulèvent la porte.

La porte pèse 500 kilos, les aventuriers peuvent donc la soulever s'ils disposent d'une Force commune de 33 ou plus. S'ils le font, les portes secrètes situées de chaque côté du couloir se déverrouillent et s'ouvrent, libérant les blêmes affamées qui se battent jusqu'à ce que les aventuriers les renvoient ou les détruisent. Chaque porte dérobée s'ouvre avec le sort *déblocage* ou de force avec un test de Force (Athlétisme) DD 22.

52. La salle du trône

> Le sol de cette pièce voûtée forme une dépression de trois mètres de profondeur entourée de corniches dépourvues de rambardes. Des alcôves s'ouvrent le long des corniches, chacune abritant la statue de bois peinte d'un guerrier humanoïde à tête de frelon vêtu d'un pagne et portant une lance.
>
> Un ignoble trône fait d'ossements et de lanières de peau se dresse sur la corniche occidentale. Un inquiétant crâne cornu surmonte le trône, lui-même entouré de piles de petits crânes. L'assise du trône semble faite de peau tendue. Un sceptre de métal repose dessus.
>
> Trois silhouettes humanoïdes décharnées errent dans la partie affaissée. Elles sont vêtues de robes couvertes de toiles d'araignée et ont la bouche et les yeux cousus. Armées de pinceaux et de pots de pigments en argile, elles peignent de sinistres illustrations de piètre qualité sur les murs et les piliers.

Quatre piliers soutiennent un plafond qui s'élève à 4,50 mètres au-dessus des corniches et 7,50 mètres au-dessus de la dépression. Les statues de bois sont inoffensives (les lances sont purement décoratives) et pèsent 75 kilos chacune.

Les conseils des esprits

Tout personnage habité par l'esprit d'Obo'laka ou de Papazotl reçoit l'un des conseils suivants en entrant ici :

- Obo'laka le prudent conseille à son hôte de ne pas toucher au trône ni au sceptre, mais il admet qu'il n'est pas sûr que ces actes soient néfastes.
- Papazotl le rusé comprend que le trône est fait avec les os d'Omuans décédés et le crâne du minotaure Karagos, le grand champion d'Omu.

Les artistes aveugles

Les trois créatures qui rôdent dans la salle sont des serviteurs morts-vivants d'Acérérak. Malgré leur cécité, elles disposent d'une compétence magique leur permettant de percevoir et de peindre des scènes de douleur, de carnage et de mort qui se sont déroulées dans le Tombeau des neuf dieux.

L'un des artistes peint actuellement par-dessus des scènes représentant la chute de la compagnie de la Bannière jaune. Il n'en reste qu'une image : un humain (feu seigneur Brixton, dont les restes se trouvent en 63) s'étouffant à cause d'un gaz empoisonné. Les deux autres artistes peignent des images représentant les difficiles exploits de nos héros au sein du tombeau. (Choisissez des moments mémorables au cours desquels un ou plusieurs aventuriers ont été grièvement blessés ou sont décédés.)

Les artistes morts-vivants ont le même profil qu'un **zombi**, aux exceptions suivantes :

- Au lieu de la vision dans le noir, chaque artiste dispose de vision aveugle dans un rayon de 9 mètres. Au-delà de ce rayon, ils sont aveugles et immunisés contre l'état aveuglé.
- Les artistes n'ont pas d'attaque efficace et valent donc 0 PX.

Si les PJ renvoient ou détruisent l'un des artistes, un **zombi tyrannosaure** (voir l'annexe D) jaillit d'une cavité souterraine et attaque, laissant derrière lui un trou circulaire de 6 mètres de diamètre et des dalles brisées. Il est trop grand pour se glisser dans l'un des couloirs de 1,50 mètre de large, mais il peut sans mal passer par le couloir beaucoup plus large de l'est.

Le trône d'Acérérak

Ce trône est fait de peau et d'os appartenant à des guerriers omuans décédés et entouré de crânes d'enfants. Le crâne du dossier appartenait autrefois à Karagos, le minotaure gardien d'Omu. Une créature qui touche le crâne ou s'assoit sur le trône doit réussir un jet de sauvegarde de Charisme DD 16, sans quoi elle est maudite et submergée par la rage de Karagos. Dans ce cas, elle gagne 50 points de vie temporaires et devient folle furieuse. Tant que la malédiction n'est pas levée, elle est contrainte d'attaquer au corps à corps la créature la plus proche située dans son champ de vision. Elle ne peut pas faire d'attaque à distance ni lancer de sort et si elle ne voit pas de créature à attaquer, elle reste immobile. La malédiction se termine si la créature folle furieuse tombe à 0 point de vie ou si quelqu'un lui lance le sort *restauration suprême* ou *lever une malédiction*. Quand la malédiction se termine, les points de vie temporaires qu'elle concédait disparaissent.

Le sceptre d'Acérérak. Le sceptre sur le trône est en acier avec une tête en adamantium. Il n'est pas magique, pèse 6 kilos et se manie comme une masse d'armes. Son jumeau magique se trouve en 53.

Les portes dérobées

Une porte secrète cachée derrière la statue de l'alcôve nord-ouest donne sur la zone 53. Comme elle est légèrement entrebâillée, tout personnage qui fouille l'alcôve la remarque automatiquement.

Une porte dérobée fermée avec soin se cache dans l'angle sud-est de la salle et mène à un escalier en colimaçon qui monte et descend (zone 26).

53. La crypte de la reine Solaire

> Les murs de cette salle sont ornés de mosaïques représentant une ville en pleine jungle entremêlées de fresques montrant des fleurs, des oiseaux, des insectes et des humains portant des pagnes dorés, des lances et des jarres ornementées.

Le plafond est peint de manière à représenter un ciel bleu dégagé. Au centre de la salle, un cafard en or incrusté de joyaux est posé sur un sarcophage de basalte noir. Un orbe de soixante centimètres de diamètre est suspendu au-dessus du sarcophage et ciselé de manière à ressembler à un soleil souriant.

Après qu'Acérérak a tué les dieux charlatans d'Omu et réduit la ville en esclavage, Napaka, la reine vieillissante de la cité, a refusé de fuir et préféré s'offrir en sacrifice à l'archiliche en échange de la liberté de son peuple. Acérérak a été impressionné par son courage. Pas suffisamment pour l'épargner ou honorer sa requête, mais assez pour la placer dans une crypte spéciale.

Détection de la magie et les effets similaires révèlent une aura de magie d'évocation autour du soleil rieur et du cafard (voir « Le trésor », plus bas).

Un nom est gravé en commun sur le couvercle du sarcophage noir : NAPAKA. Ce couvercle est scellé avec des bandes de plomb fondu très faciles à retirer. Une fois le plomb éliminé, il faut réussir un test de Force (Athlétisme) DD 15 pour pousser le couvercle. L'intérieur du sarcophage est tapissé de plomb et renferme divers trésors (voir « Le trésor », plus bas).



UN ARTISTE AVEUGLE

Le soleil doré

Quand quelqu'un touche ou endommage le soleil ou sa chaîne, son sourire s'évanouit et fait place à une expression indéchiffrable tandis qu'il dégage une chaleur incroyable dans une sphère de 6 mètres de rayon centrée sur lui. Une créature qui commence son tour dans cette zone subit 10 (3d6) dégâts de feu. L'effet se termine si toutes les créatures quittent la zone affectée.

Quand quelqu'un retire les vestiges de la reine ou l'un de ses trésors du sarcophage, le soleil affiche une expression mécontente et projette des rayons de lumière brûlante. Une créature qui se trouve dans un rayon de 9 mètres autour du soleil et ne bénéficie pas d'un abri total contre lui doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 14, sans quoi il subit 42 (12d6) dégâts de feu.

Le soleil et sa chaîne sont traités comme un unique objet de Petite taille avec une CA de 15, 22 points de vie et une immunité contre les dégâts de feu, de poison et psychiques. Le soleil perd ses propriétés magiques quand il lance ses rayons ou une fois détruit.

Le trésor

La boîte à bijoux et le sarcophage contiennent des trésors

La boîte à bijoux. La boîte à bijoux en forme de cafard est faite d'or et sertie de pierres précieuses (avec de petites perles noires pour les yeux) et vaut 1 500 po. Elle pèse 2,5 kilos et contient deux objets : une petite clef de jade en forme de crocodile (conçue pour la serrure de la zone 62B) et un *collier de boules de feu* où il reste huit perles. Acérérak a placé une malédiction sur le collier, ce que les aventuriers apprennent s'ils lancent *identification*.

Quand une créature passe le collier maudit à son cou, toutes ses perles explosent de suite. Toutes les créatures situées dans une sphère de 6 mètres de rayon centrée sur le collier explosif doivent faire un jet de sauvegarde de Dextérité DD 15. Celles qui échouent subissent 56 (16d6) dégâts de feu, les autres la moitié seulement. Celle qui passe le collier rate automatiquement son jet. *Lever une malédiction* et les sorts similaires débarrassent le collier de sa malédiction.

Le sarcophage. Le sarcophage contient les restes préservés de la reine Napaka. Elle porte les vestiges d'une robe noire et un masque de frelon en or peint (250 po).

Dans sa main gauche, elle tient un sceptre de fer à tête en adamantium bien plus léger qu'il ne le paraît (2,5 kilos). *Détection de la magie* et les effets similaires révèlent une aura de magie de transmutation autour du sceptre qui peut servir à détruire le juggernaut de pierre de la zone 62. *Identification, légende* et les sorts similaires une fois lancés sur le sceptre révèlent qu'il a pour dessein de détruire une créature artificielle nommée en l'honneur de Napaka.

Si quelqu'un prend le sceptre et ne le remplace pas de suite par son jumeau récupéré en 52 ou si quelqu'un déplace les restes de Napaka, le cadavre de la souveraine ouvre grand la bouche sur un énorme bâillement et exhale un nuage de gaz noir qui emplit un cube de 4,50 mètres d'arête centré sur lui. Chaque créature située dans ce cube doit faire un jet de sauvegarde de Constitution DD 18. Celles qui échouent subissent 45 (7d12) dégâts nécrotiques, les autres la moitié seulement.

Interroger Napaka

La reine Napaka est décédée depuis plus d'un siècle. Si les aventuriers lancent *communication avec les morts* sur son cadavre, ils peuvent l'interroger sur Omu et reçoivent des réponses honnêtes. Napaka a fini par penser que les dieux d'Omu n'étaient pas de véritables être divins, mais plutôt des esprits mystificateurs qui avaient dupé les Omuans pour qu'ils les vénèrent. Elle se souvient qu'Acérérak a tué les dieux charlatans et réduit les Omuans en esclavage, mais elle ignore tout du Tombeau des neuf dieux qui a été érigé après sa mort. Elle sait que quelques membres de la famille royale ont fui la cité, mais elle ignore que les aarakocres hébergent ses arrières-petits-enfants à Kir Sabal. Napaka sait que sa grand-mère, Zalkoré, se languit dans les ruines de Nangalore.

Même morte, Napaka voudrait qu'Omu revive et se repeuple, mais elle désire par-dessus tout que quelqu'un détruise Acérérak.

54. La mort roulante

> Au bout de trois mètres, ce couloir poussiéreux se transforme en escalier descendant sur quatre mètres cinquante, jusqu'à un autre tunnel plus bas. Un vieux coffre au trésor à la serrure rouillée repose au pied de l'escalier. Juste derrière le coffre, le tunnel donne sur une vaste salle plongée dans l'ombre.

Le coffre (zone 54A) est le déclencheur d'un piège. Quand quelqu'un le soulève ou soulève son couvercle, un énorme boulet de pierre (zone 54B) dévale l'escalier. Des aventuriers qui s'enfuient devant le boulet tombent dans une fosse dissimulée (zone 54C).

54A. Le coffre au trésor

Un personnage peut crocheter la serrure du coffre avec des outils de voleur et un test de Dextérité DD 10. À l'intérieur, il y a une clef invisible en laiton, de 7,5 centimètres de long. Un personnage qui tâtonne dans le fond du coffre la sent. Elle ouvre l'horloge de la zone 56.

Si le coffre est détruit par le boulet de granite (voir plus loin), la clef invisible est perdue dans les débris, mais on peut la trouver avec un test de Sagesse (Perception) DD 15.

Détection de la magie et les effets similaires révèlent également la présence de la clef, soit dans le coffre, soit dans les débris. Elle devient visible si quelqu'un lui lance *dissipation de la magie* (DD 14).

54B. Le boulet de granite

Une sphère de granite de 1,50 mètre de diamètre est posée en équilibre dans un compartiment secret au sommet de l'escalier. Pour trouver ce compartiment, un personnage doit examiner le plafond et réussir un test de Sagesse (Perception) DD 15. Il peut ensuite bloquer la trappe avec une pointe de fer ou un test de Dextérité DD 20 effectué avec des outils de voleur.

Quand le boulet de granite est libéré, il dévale l'escalier et se précipite dans la fosse en 54C. Un personnage qui se trouve dans l'escalier ou le tunnel en dessous peut conserver son avance sur le boulet à condition de courir en direction de la fosse. Un aventurier peut sauter par-dessus le boulet avec un test de Dextérité (Acrobaties) DD 15. Un personnage qui rate son test ou ne peut pas quitter la trajectoire du boulet subit 22 (4d10) dégâts contondants et se retrouve à terre. Le boulet écrase aussi le coffre au trésor (zone 54A) quand il lui roule dessus.

54C. La fosse acide

Les parois de cette fosse de 3 mètres de profondeur sont tapissées de verre épais tandis que le fond contient 1,50 mètre d'acide vert. Le couvercle de la fosse est fait de dalles de pierre emboîtées qui s'effondrent si elles doivent supporter 50 kilos ou plus. Un personnage qui examine le sol remarque l'aspect inhabituel de la maçonnerie et sent l'acide à condition de réussir un test de Sagesse (Perception) DD 13.

Une créature qui se trouve au niveau de la fosse quand le sol se dérobe sous ses pieds peut éviter la chute si elle attrape le bord en réussissant un jet de sauvegarde de Dextérité DD 15. Le personnage est désavantagé lors du jet s'il ignore la présence de la fosse. Une créature qui entre dans l'acide pour la première d'un tour ou y commence son tour subit 66 (12d10) dégâts d'acide. Les parois de verre sont bien trop lisses pour que l'on puisse les gravir sans recourir à la magie ou à du matériel d'escalade.

Si les aventuriers ont des fioles de verre, ils peuvent y stocker l'acide et l'utiliser comme indiqué dans le chapitre 5 « L'équipement » du *Player's Handbook*.

55. La tombe d'Unkh

> Quatre colonnes de marbre soutiennent le plafond de cette grande tombe. Des escaliers jumeaux montent jusqu'à une galerie au mur orné d'une gravure représentant un labyrinthe géant. Un sarcophage de cristal opaque est posé au sol et change constamment de couleur. Les murs du bas de la salle sont décorés de peintures de minotaures.

Les murs de la tombe cachent de nombreuses portes secrètes qui coulissent pour révéler des pièces pleines d'ossements de minotaure. Il y a dix salles cachées en tout. Un couloir part du fond de l'une d'elles et mène à la zone 56.

Les conseils des esprits

Tout personnage habité par l'esprit d'I'jin ou de Kubazan reçoit l'un des conseils suivants en entrant ici :

- I'jin la volage suggère d'attendre que le sarcophage devienne doré avant d'essayer de l'ouvrir. (L'or est sa couleur préférée).
- Le courageux Kubazan conseille à son hôte d'examiner la gravure du labyrinthe et d'être le premier à la toucher.

Le labyrinthe

Lisez ceci lorsque quelqu'un examine la gravure murale :

> La gravure complexe se modifie sous vos yeux, sa configuration changeant sans cesse. Le dédale n'a pas d'issue. Ses couloirs sont éclairés par de petites torches et cachés par le brouillard.

Toute créature qui touche le mur et n'est pas un mort-vivant disparaît et se retrouve dans un demi-plan labyrinthique dont la disposition correspond au dédale de la gravure. Quand cela arrive pour la première fois, toutes les portes secrètes coulissent, les os des minotaures se rassemblent et dix **squelettes de minotaure** sortent des salles cachées et attaquent toutes les créatures qui se trouvent dans la tombe. Toutes les créatures présentes doivent lancer le dé pour l'initiative, y compris celles dans le labyrinthe. Les clefs qui permettent d'ouvrir le sarcophage d'Unkh se trouvent dedans.

Quand un personnage arrive dans le dédale, décrivez-le comme suit :

> Vous vous trouvez dans un couloir de quatre mètres cinquante de haut. Les murs sont de pierre lisse et l'endroit est éclairé par des torches et enveloppé de brouillard. Il n'y a pas de plafond : quand vous levez les yeux, vous voyez une version déformée de la salle que vous venez de quitter.

Un personnage qui se tient près de la gravure murale voit les personnages piégés dans le labyrinthe, mais ne les entend pas. De même, les personnages du labyrinthe voient des versions géantes et déformées des créatures qui se trouvent dans un rayon de 3 mètres autour de la gravure, mais ils n'entendent rien de ce qui se passe en dehors du labyrinthe.

La configuration du dédale change sans cesse, afin que les personnages qui se trouvent là ne puissent jamais se rejoindre. La visibilité est réduite à 6 mètres à cause du brouillard tournoyant. Les sorts modifiés au sein du tombeau le sont également dans le labyrinthe (voir « Les restrictions de sort », en page 128).

Un personnage peut gravir un mur du labyrinthe en réussissant un test de Force (Athlétisme) DD 20. Un personnage qui monte jusqu'au sommet d'un mur ou vole au-dessus est expulsé du labyrinthe : il subit 22 (5d8) dégâts de force et réapparaît dans un emplacement inoccupé près de la gravure murale dans une détonation.

Trouver une clef. Tant qu'un personnage se trouve dans le dédale, il peut l'explorer. À la fin de chaque tour d'exploration, lancez un dé de pourcentage et consultez la table Les découvertes du labyrinthe pour savoir ce que le personnage trouve éventuellement. Un aventurier qui découvre une clef de cristal et la ramasse est téléporté dans un emplacement inoccupé près du sarcophage d'Unkh, avec tout son équipement et tous ses biens.

Les découvertes du labyrinthe

d100	Découverte
01-70	Rien
71-75	Squelette d'un enfant omuan
76-84	Un **minotaure** qui se bat jusqu'à la mort
85-87	Clef en cristal bleu
88-90	Clef en cristal doré
91-93	Clef en cristal violet
94-96	Clef en cristal vert
97-99	Clef en cristal rouge
00	Clef en cristal noir

Le sarcophage

Un personnage qui examine le sarcophage remarque une petite serrure dans le couvercle. Cette serrure n'atteint pas l'intérieur du sarcophage et ne contient pas de mécanisme à crocheter ou désarmer. Le sarcophage est insensible aux dégâts et aux sorts.

Le cristal du sarcophage change de couleur toutes les 6 secondes en suivant toujours le même cycle : bleu, doré, violet, vert, rouge, noir. Si quelqu'un insère une clef de cristal récupérée dans le labyrinthe au moment où le sarcophage est de la même couleur qu'elle, le couvercle disparaît et révèle le contenu du cercueil (voir « Le trésor », plus loin). Au même instant, la personne qui a récupéré la clef dans le labyrinthe reçoit un cadeau surnaturel de la part d'un mystérieux bienfaiteur (voir « Le cadeau d'Acérérak », plus loin).

Si une clef de cristal est insérée dans le sarcophage alors que les deux ne sont pas de la même couleur, la clef est téléportée dans le labyrinthe et le sarcophage reste fermé.

Le trésor

Le sarcophage est rempli de sel dans lequel sont ensevelis dix bracelets opalescents (75 po pièce), la coquille d'un escargot broyeur (la forme animale d'Unkh, le dieu charlatan, voir l'annexe D) et une *robe de couleurs étincelantes*. La robe tombe en poussière si elle quitte le Tombeau des neuf dieux (mais consultez « Les trésors perdus », en page 189).

L'esprit d'Unkh. L'esprit d'Unkh tente d'habiter le corps de tout personnage qui touche la robe (voir « Les esprits des neuf dieux charlatans », page 129). Quand l'esprit d'Unkh se manifeste, lisez ceci :

> Du mucus s'écoule des plis de la robe et forme des pseudopodes en forme de massue. Une voix féminine résonne dans la salle : « Je peux vous aider. Enfin, je crois que c'est ce que je suis censée faire. »

Si l'esprit parvient à s'installer dans le corps du personnage, donnez au joueur la carte d'Unkh (voir l'annexe F). Si l'esprit échoue, il retourne dans la robe et attend qu'un autre personnage le touche.

Le cadeau d'Acérérak

Le personnage qui a récupéré la clef de cristal utilisée pour ouvrir le sarcophage d'Unkh reçoit un cadeau surnaturel de la part d'Acérérak, qui varie en fonction de la couleur de la clef. L'aventurier prend conscience de ce cadeau quand le symbole magique d'Acérérak apparaît quelque part sur son corps. Il faut consulter une puissance supérieure pour confirmer qui est l'auteur de ce don, mais le symbole s'efface avec *restauration inférieure* ou une magie similaire. En dehors de cela, ce cadeau suit les règles « Les autres récompenses » du chapitre 7 du *Dungeon Master's Guide*.

La clef bleue. Le bénéficiaire reçoit un *charme du cœur de cristal*. Il est immunisé contre les dégâts perforants et tranchants des attaques non magiques, mais devient vulnérable aux dégâts contondants. Cet effet dure 10 jours, après quoi le charme se dissipe.

La clef dorée. Le bénéficiaire reçoit un *charme de perception des trésors*. Tant que ce charme persiste, il repère à l'odeur l'emplacement des métaux précieux et des pierres précieuses, y compris les pièces et les gemmes, dans un rayon de 9 mètres autour de lui. Cet effet dure 3 jours, après quoi le charme disparaît.

La clef noire. Le bénéficiaire reçoit un *charme des neuf vies*. Quand il tombe à 0 point de vie suite à des dégâts, il peut choisir de tomber à la place à 1 point de vie. Le charme se dissipe après neuf utilisations.

La clef rouge. Le bénéficiaire reçoit un *charme de la goule*. Il lui permet d'utiliser une action pour manger une bouchée de la chair d'un humanoïde mort depuis moins d'une journée. Il récupère alors 3d8+3 points de vie. Le charme disparaît après trois utilisations.

La clef verte. Le bénéficiaire reçoit un *charme de la guenaude bouffie*. Il lui permet de cracher une **grenouille** par une action. Cette grenouille le comprend et lui obéit. Le charme disparaît après trois utilisations.

La clef violette. Le bénéficiaire reçoit un *charme du mutilé*. Il lui permet de régénérer un appendice ou un organe perdu, comme un bras, un pied ou un œil. Le charme disparaît après la première utilisation.

56. L'horloge de parquet

Un personnage qui approche de cette pièce entend un tic-tac régulier venant de l'intérieur.

> Cette pièce contient une sorte de placard de bois avec un cadran doté de numéros au sommet et deux lames de métal ornementées. Sous le cadran, un pendule se balance dans un compartiment ouvert. Une pierre en forme d'œuf décore la pointe du balancier.

Détection de la magie et les effets similaires révèlent une aura de magie de transmutation autour de cette horloge de parquet.

Les conseils des esprits

Tout personnage habité par l'esprit d'Unkh ou de Wongo reçoit l'un des conseils suivants en entrant ici :

- Unkh l'indécise est hypnotisée par la merveille technologique qu'est cette horloge et veut rester l'admirer.
- Wongo le dérangé trouve le tic-tac de l'horloge curieusement apaisant et presse son hôte de rester quelque temps à côté.

L'horloge

Des cloches de bronze contenues dans l'horloge sonnent toutes les heures. Une créature qui se trouve dans un rayon de 9 mètres autour de l'horloge quand elle sonne une heure pile doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 17, sans quoi elle vieillit de dix ans. Elle peut inverser cet effet avec le sort *restauration supérieure*, mais seulement s'il est lancé dans les 24 heures qui suivent le vieillissement. Quand les personnages arrivent ici pour la première fois, partez du principe qu'il est 5d10+5 minutes après l'heure pile.

Une porte de métal invisible verrouillée ferme le compartiment du balancier. Il est impossible de désactiver l'effet d'invisibilité de la porte, mais un aventurier peut localiser la serrure au toucher. La clef invisible du coffre au trésor de la zone 54A ouvre la porte, tout comme *déblocage*. Pour crocheter la serrure, un personnage doit réussir un test de Dextérité DD 20 en utilisant des outils de voleur. Si le personnage pense à souffler de la poudre de craie, de la poussière ou une substance similaire dans la serrure pour mieux voir ses rouages, il est avantagé sur le test.

Le trésor

Le joyau en forme d'œuf accroché au bout du balancier n'est autre que le légendaire Nombril de la lune. Cette pierre de la taille d'un poing vaut 2 500 po, mais peut atteindre trois fois ce prix si elle est vendue aux enchères dans une grande ville. Pour de plus amples informations sur cet objet, consultez « Les trésors légendaires », page 127.

Si quelqu'un retire l'œuf du balancier, l'horloge perd ses propriétés magiques et cesse de fonctionner.

57. Les oubliettes

Toute créature qui tente de se transporter par magie hors du tombeau arrive ici.

> Vous arrivez dans une pièce à moitié remplie de cadavres en décomposition. Une grosse tête de diable verte dépasse de l'un des murs, ses naseaux dilatés juste au-dessus d'une masse putréfiée. En face de la tête, il y a une applique avec une torche à la lumière vacillante.

La torche brûle grâce à un sort de *flamme éternelle*, illuminant les cadavres humanoïdes qui encombrent la salle sur une épaisseur de 1,80 mètre et transforment les lieux en terrain difficile. La magie d'Acérérak apporte ici au besoin des cadavres venant des cimetières du monde entier, à divers stades de décomposition.

Un **otyugh** se nourrit des cadavres et se cache actuellement sous le monceau de l'angle sud-ouest. Un personnage qui réussit un test de Sagesse (Perception) DD 14 repère les pédoncules oculaires de la créature qui dépassent de la masse puante. L'otyugh attaque vaillamment un aventurier isolé, mais évite la confrontation avec des groupes d'ennemis. Une fois tué, il n'est pas remplacé.

La tête de diable vert

Cette tête de diable de 2,50 mètres de haut dépasse du mur nord. Si les aventuriers l'inspectent de plus près, ils remarquent que ses naseaux abritent des cavités renfermant chacune un levier de pierre. Une fois tiré, un levier se bloque en place et ne bouge plus tant qu'il ne s'est pas réinitialisé.

Si l'on tire sur le levier de la narine gauche, la gueule du diable s'ouvre en grand et révèle un gosier empli de ténèbres qui attirent tout ce qui se trouve dans la salle. Toutes les créatures de la pièce doivent lancer le dé pour l'initiative. Une créature qui commence son tour dans la salle et n'est pas arrimée d'une manière ou d'une autre doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 11, sans quoi elle est aspirée dans le gosier et détruite. Si un personnage rate son jet de sauvegarde, un autre aventurier à portée ou attaché à lui par une corde peut utiliser sa réaction pour le rattraper et lui accorder un second jet. Le levier se réinitialise au bout d'une minute dans un cliquetis bien audible. La magie reste sans effet sur le gosier et les ténèbres qu'il renferme.

Si une créature tire sur le levier droit, les yeux du diable émettent une lueur rouge et toutes les créatures vivantes de la pièce (y compris l'otyugh s'il est encore en vie) sont téléportées devant la tête de diable en 5B, avec toutes leurs possessions. Le levier se réinitialise ensuite.

Si les personnages reviennent dans cette pièce par la suite, les effets des deux leviers sont inversés.

Niveau 5 : les engrenages de la haine

Ce niveau du donjon figure sur la carte 5.5. L'Exacteur d'âmes est alimenté par la machinerie de ce niveau, dont le grondement résonne dans toutes les pièces et fait vibrer les plaques de métal rivetées qui tapissent une grande partie des murs, du sol et du plafond. L'influence maléfique d'un aboleth pollue les lieux.

Le mucus d'aboleth

Des flaques de mucus gris et visqueux couvrent le sol de certaines zones, comme indiqué sur la carte 5.5. Ces zones forment un terrain difficile. Une créature qui commence son tour dans une flaque ou entre en contact avec une flaque pour la première fois d'un tour subit 5 (1d10) dégâts psychiques. Une flaque de mucus est détruite si elle subit des dégâts de froid, radiants ou nécrotiques. Elle est immunisée contre tous les autres types de dégâts.

Les grands engrenages de pierre

Les zones 58, 59 et 60 sont construites au sein d'engrenages de pierre géants. Quand les personnages arrivent à ce niveau pour la première fois, les engrenages sont disposés comme indiqué sur la carte 5.5. Ensuite, les salles

peuvent pivoter à l'aide des commandes situées en 61. Les plafonds de ces pièces sont déconnectés de leurs murs, ce qui permet aux salles de pivoter sans réorienter les plafonds ni le conduit de la salle 58.

58. Les rouages pourrissants

> Une odeur âcre emplit cette salle en forme de pentagone dont les murs sont couverts de plaques de métal rivetées. Un jardin sauvage aux plantes maladives et au compost pourrissant occupe la majeure partie des lieux tandis qu'un étroit sentier longe les murs entre les deux issues. Un arroseur rouillé d'un mètre quatre-vingts de haut dépasse au milieu du jardin. Un conduit de trois mètres de large monte à la verticale dans le plafond, juste au-dessus de l'arroseur.

Quand quelqu'un fait pivoter cette salle à l'aide des commandes de la zone 61, l'arroseur puise de l'eau dans le lac souterrain (zone 65) et arrose les plantes que la magie garde en vie malgré l'absence de lumière.

Si les rouages pivotent de manière à ce que l'une des issues de la pièce s'aligne avec la zone 63, au nord, le gaz de cette zone s'infiltre dans le jardin et transforme des tas de compost aléatoires en trois **tertres errants**, qui se lèvent et attaquent toutes les autres créatures de la salle. Ils redeviennent des tas de compost inerte au bout d'une heure.

Le conduit au plafond monte sur 4,50 mètres, jusqu'en 45. Pour gravir ses parois lisses, un personnage doit recourir à la magie ou utiliser du matériel d'escalade.

59. Les rouages acides

> Une puanteur acide remplit cette salle pentagonale dotée de deux issues. Les murs sont tapissés de plaques de fer rivetées tandis qu'une grande flaque de mucus gris s'étend au centre du sol grêlé de trous. Juste sous le plafond, des frises bordent chaque mur et représentent cinq dragons.

Les dragons sont censés cracher de l'acide quand cette salle pivote grâce aux commandes de la salle 61, mais les compartiments à acide du plafond sont actuellement vides. Il ne se passe donc rien quand la pièce tourne. Si un personnage s'approche suffisamment du plafond pour examiner les frises, il remarque de petits trous dans la gueule des dragons.

60. Les rouages sanglants

> Cinq armoires en teck sont adossées aux murs habillés de fer de cette pièce. La porte de chacune est gravée d'une scène ou d'une image. Des flaques de mucus gris maculent le sol. La pièce a deux issues, dont une herse en adamantium qui bloque le passage vers le nord. Au-dessus d'elle, il y a une plaque de métal sertie de cinq cristaux rouges en forme de goutte de sang.

La herse d'adamantium est insensible aux dégâts et aux sorts. Ses barreaux sont espacés de 2,5 centimètres. Une créature de Très Petite taille ou sous forme gazeuse peut se faufiler sans mal entre eux.

Pour soulever la herse, il faut invoquer et tuer les monstres des cinq armoires. Les aventuriers ne peuvent en ouvrir qu'une à la fois et doivent vaincre tous ses monstres avant de pouvoir en ouvrir une autre, qui, sans cela, est scellée. Quand tous les monstres d'une armoire ont péri, le meuble disparaît et l'un des cristaux au-dessus de la herse s'allume. Quand les cinq sont illuminés, la herse se lève et reste ainsi pendant 24 heures. Ensuite, elle redescend, les cristaux se ternissent et les armoires réapparaissent, portes closes.

Chaque armoire contient un portail à sens unique en provenance d'un autre plan, qui se désactive si quelqu'un emporte l'armoire hors de la salle ou la détruit. Une créature qui tente de franchir un tel portail depuis ce côté de l'armoire est repoussée et incapable d'entrer.

Chaque armoire pèse 125 kilos, mesure 2 mètres de haut et émet une aura de magie d'invocation sous l'effet du sort *détection de la magie* et des effets similaires. Une armoire est un objet de taille Moyenne avec une CA de 11, 30 points de vie et une immunité contre les dégâts de poison et psychiques.

L'armoire de l'Achéron

La scène de cette porte représente une armée d'orcs affrontant une armée de hobgobelins. Lisez ceci quand la porte s'ouvre :

> De la poussière et de la fumée sortent de cette armoire et l'air autour de vous s'emplit du fracas des batailles. Derrière la porte, des armées se battent sous un ciel rouge sang où un cube de fer flotte comme une grosse lune distante. Des nuages de cendre s'envolent soudain hors de l'armoire et se changent sous vos yeux en orcs hurlants.

L'ouverture de cette armoire convoque un **chef de guerre orc** et sept **orcs**. Leurs cadavres, leurs armures et leurs armes restent dans cette pièce à leur mort.

L'armoire de la Géhenne

Cette porte montre une guenaude nocturne ricanante tenant un enfant emmailloté dans ses bras. Lisez ceci quand quelqu'un l'ouvre :

> La porte s'ouvre sur la caldera d'un volcan actif. Des éclats de roche noire flottent sur le magma en fusion. Deux créatures de la taille d'un homme, dotées de traits insectoïdes et de quatre bras, sont perchées sur l'un d'eux.

L'ouverture de l'armoire révèle deux **mezzoloths** qui se téléportent dans la salle et attaquent. Quand un mezzoloth meurt, son corps se change en fumée huileuse, mais son trident reste derrière lui.

L'armoire du Méchanus

Cette porte est gravée d'une façade d'horloge ornementée. Lisez ceci quand elle s'ouvre :

> D'énormes engrenages s'étendent à perte de vue. Soudain, une créature artificielle sphérique aux pattes grêles équipée de petites ailes déboule à travers la porte ouverte.

L'ouverture de la porte de l'armoire convoque un **monodrone** désorienté qui atterrit à terre aux pieds des personnages. Il tente de se relever et de retourner dans l'armoire, mais la magie du meuble le repousse. Il se bat uniquement pour se défendre et se désintègre s'il est détruit.

L'armoire des Neuf Enfers

La scène de cette porte représente des visages humanoïdes hurlants enveloppés de chaînes. Lisez ceci quand la porte s'ouvre :

> Des vagues de chaleur vous assaillent alors que la porte s'ouvre et révèle une route de fer menant à une citadelle de basalte entourée des restes calcinés d'armées vaincues. Des prisonniers hurlent, suspendus à des gibets de fer décorant les murs de la citadelle. Soudain, une unique braise jaillit de l'armoire et se transforme en fiélon osseux doté d'ailes et d'un crâne de squelette ricanant.

L'ouverture de l'armoire convoque un **diable osseux**. À sa mort, son corps se change en flaque d'ichor puant.

L'armoire du Shadowfell

La scène de cette porte représente des goules occupées à ronger des os. Quand elle s'ouvre, lisez ceci :

> Vous contemplez un antique cimetière aux stèles penchées enveloppées de brume. Au loin, d'étranges silhouettes affamées se déplacent entre les tombes. Soudain, des boules de lumière apparaissent dans la salle derrière vous.

L'ouverture de l'armoire convoque quatre **feux follets** invisibles jusqu'à ce qu'ils attaquent. Il ne reste rien d'eux une fois détruits.

61. La salle de contrôle

> Un pupitre de fer d'un mètre vingt de haut et deux mètres dix de large se dresse au milieu de cette pièce rouillée tapissée de fer. Il est surmonté par un panneau de contrôle incliné muni d'un levier en or à la poignée en forme d'étoile, de deux cadrans, un rouge et un bleu, et de deux boutons des mêmes couleurs. Derrière le panneau de contrôle, des gravures murales représentent cinq groupes de cercles, un petit cristal étant serti dans le mur au-dessous de chacun. Celui placé sous la configuration intitulée « 3 » brille d'un vert vif. Trois tuyaux de fer rouillés de quinze centimètres de diamètre sortent du mur, juste au-dessus des gravures.

Quand les personnages atteignent cette pièce, donnez aux joueurs une copie du document 24 de l'annexe E. Il montre le panneau de contrôle placé sur le pupitre de fer, ainsi que les gravures murales et les tuyaux rouillés. Si les aventuriers examinent les tuyaux, ils remarquent le même mucus gris que celui composant les flaques rencontrées dans tout ce niveau.

Les conseils des esprits

Tout personnage habité par l'esprit de Papazotl, d'Unkh ou de Wongo reçoit l'un des conseils suivants en entrant ici :

- Papazotl le rusé affirme que les commandes bleues sont utiles et les rouges néfastes. (Ce ne sont que pures suppositions de sa part.).
- Unkh l'agitée pense que, si on lui donne le temps de les étudier, elle comprendra à quoi servent les diverses commandes. Si son hôte la laisse les étudier et les contempler pendant une heure, elle en conclut que les commandes sont un mystère et qu'il vaut mieux ne pas y toucher.
- Wongo le violent pousse son hôte à détruire les commandes.

Le boyau dissimulé

Un boyau caché relie la zone 70 au-dessous du pupitre, mais il est impossible d'y accéder depuis la salle 61. Un personnage qui entre dans le boyau au niveau de la zone 70 découvre un levier de pierre dans le mur à l'extrémité méridionale du couloir. S'il tire ce levier, le pupitre glisse de côté et révèle un passage.

Le panneau de contrôle

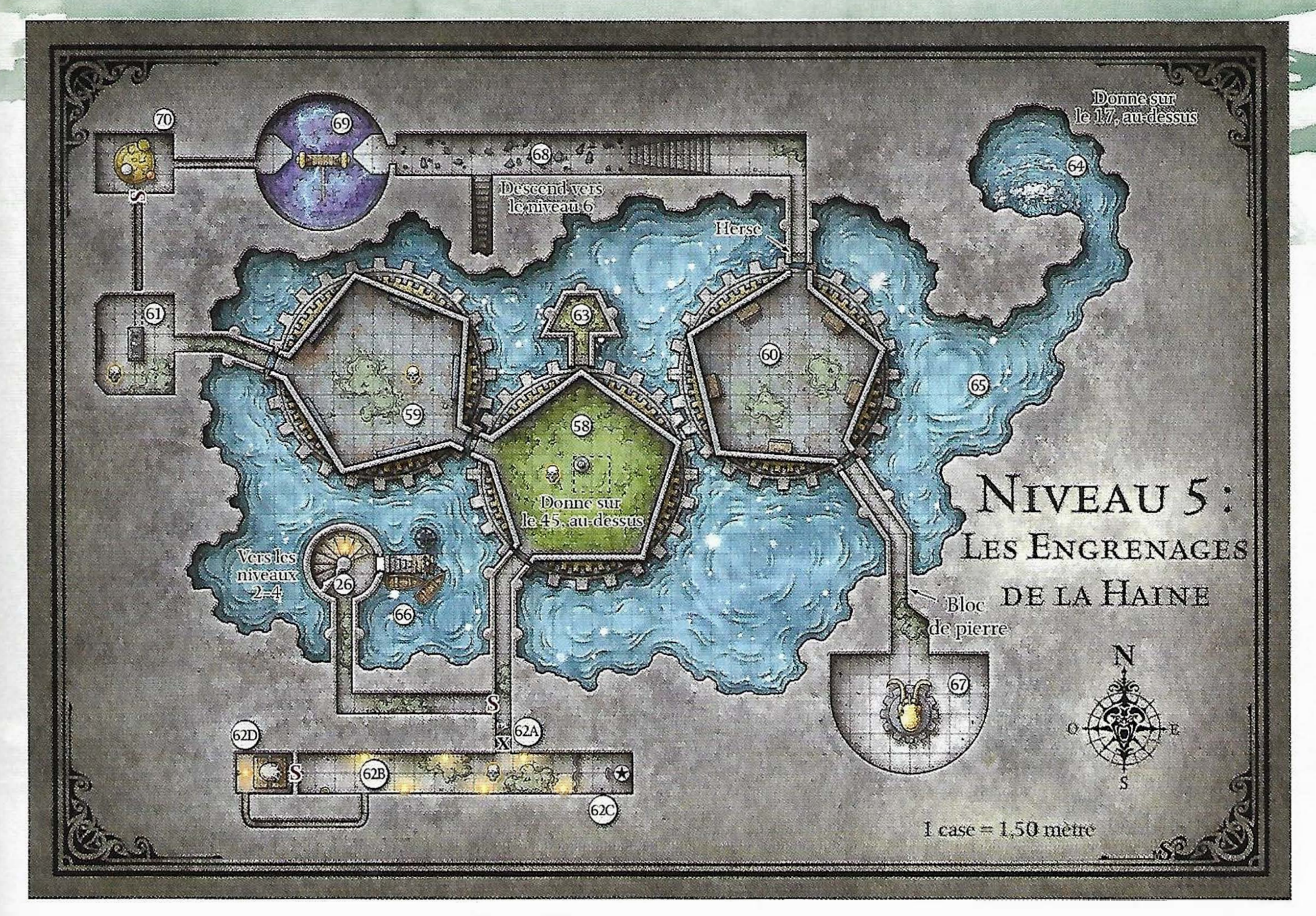
Le panneau de contrôle est un objet de taille Moyenne avec une CA de 15, un seuil de dégâts de 10, 15 points de vie et une immunité contre les dégâts de poison et psychiques. Si quelqu'un détruit le panneau, les commandes se retrouvent hors d'usage et des arcs électriques jaillissent momentanément du pupitre de fer. Chaque créature présente dans la salle doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 16, sans quoi elle est frappée par l'électricité et subit 11 (2d10) dégâts de foudre.

Les commandes sur le pupitre de fer n'ont pas d'étiquette, il faut donc découvrir leur rôle à force d'expérimentations.

Le cadran bleu. On peut tourner ce cadran vers la droite ou la gauche, sachant qu'il revient dans sa position initiale dès qu'on le relâche. Il détermine quel cristal mural s'allume. En ce moment, c'est le cristal de la configuration 3 qui brille. Si un aventurier tourne le cadran, le cristal actuellement allumé s'éteint et c'est le suivant, sur la gauche ou la droite en fonction du sens de rotation du cadran, qui s'illumine.

Le bouton bleu. Le bouton bleu sert à orienter les rouages (zones 58 à 60) selon la configuration correspondant au cristal allumé. Tout le niveau tremble quand les engrenages géants se mettent à tourner. Il ne se passe rien si quelqu'un appuie sur le bouton bleu alors que les salles des rouages sont en train de tourner ou déjà dans la bonne configuration.

Le levier doré. Au départ, le levier est en position haute. Si quelqu'un le baisse, il se verrouille et du mucus d'aboleth (voir « Le mucus d'aboleth », page 168) se met à suinter dans la salle via les tuyaux de fer au-dessus de la gravure murale. Si les aventuriers bouchent les tuyaux avec des chiffons avant de baisser le levier, le mucus ne coule pas dans la salle, mais il est impossible de boucher les tuyaux s'il se déverse déjà.



Carte 5.5 : les engrenages de la haine

Le mucus recouvre le sol au rythme de 2,5 centimètres par round. Si le boyau menant en 70 est ouvert (voir « Le boyau dissimulé », précédemment), le mucus ne s'amoncelle pas dans la salle, il se déverse dans le boyau.

Un personnage qui réussit un test de Dextérité DD 15 avec des outils de voleur libère le levier bloqué qui revient alors automatiquement en position haute, fermant les valves des tuyaux et stoppant le flot de mucus. Un aventurier peut aussi arracher le levier du tableau de commande à condition de réussir un test de Force (Athlétisme) DD 15, ce qui a le même effet.

Le levier doré remplit une autre fonction, révélée en 67.

Le bouton rouge. Si quelqu'un appuie sur le bouton rouge, un mur de fer de 15 centimètres d'épaisseur tombe du plafond devant la porte, scellant l'entrée orientale. Si une créature se tient dans l'embrasure de la porte quand il tombe, elle doit faire un jet de sauvegarde de Dextérité DD 15. Si elle le réussit, elle est repoussée d'un côté ou de l'autre (à elle de choisir). Si elle le rate, elle subit 44 (8d10) dégâts contondants et se retrouve à terre, coincée sous le mur. Une créature coincée est entravée, incapable de se relever et subit 11 (2d10) dégâts contondants au début de chacun de ses tours jusqu'à ce qu'elle parvienne à se dégager ou qu'une autre créature la tire en sûreté. Ces deux options exigent une action et un test de Force (Athlétisme) DD 25. Le mur de fer reste en place pendant 1 heure avant de remonter tout seul dans le plafond. Il est impossible de le soulever ou de l'ouvrir, en revanche, il remonte de son propre chef s'il est la cible de *déblocage*. Tant que le mur est baissé, le bouton rouge n'a plus aucun effet.

Le cadran rouge. On peut tourner ce cadran vers la droite ou la gauche, sachant qu'il revient dans sa position initiale dès qu'on le relâche. S'il tourne vers la gauche, il établit un lien télépathique à double sens entre les créatures de cette salle et l'aboleth de la zone 65. S'il tourne à droite, il coupe ce lien. Le lien télépathique avec l'aboleth se rompt également pour un personnage qui quitte la salle de contrôle. Comme l'échange est d'ordre télépathique, tous les interlocuteurs se comprennent, même s'ils ne parlent pas la même langue. Incarnez l'aboleth en utilisant les informations de la zone 65.

L'aboleth a l'habitude de parler à Flétri uniquement et s'adresse à lui en employant son nom originel : Gorra. Si les aventuriers activent le lien télépathique, la première pensée que l'aberration leur envoie est un « Qu'est-ce que tu veux encore Gorra ? » exaspéré. Dès qu'il réalise qu'il a affaire à des étrangers, il veut tout savoir sur eux, juste pour satisfaire sa curiosité.

Les configurations des rouages

Le document 24 (voir l'annexe E) montre les cinq configurations possibles pour ce niveau du donjon.

Configuration 1. Ouvre les portes reliant la zone 58 aux zones 60 et 63. La zone 59 est isolée tandis que les issues vers les zones 61, 62 et 67 sont bloquées.

Configuration 2. Une porte relie les zones 58 et 63, mais une issue donnant sur la zone 59 ouvre à présent sur un mur. La zone 60 est isolée tandis que les issues vers les zones 61, 62, 67 et 68 sont bloquées.

Configuration 3. Comme indiqué que la carte 5.5.

Configuration 4. Une porte relie les zones 58 et 62. Les zones 59 et 60 sont isolées tandis que les issues vers les zones 61, 67 et 68 sont bloquées.

Configuration 5. Une porte relie les zones 59 et 61, ainsi que les zones 60 et 67. La zone 58 est isolée tandis que les issues vers les zones 62 et 68 sont bloquées.



62. Le juggernaut de pierre

Ce passage est un cul-de-sac.

62A. « Réveille-toi Napaka ! »

> Ce couloir est encombré de poussière et de toiles d'araignées. Un peu plus loin, des lumières vacillantes illuminent un grand couloir perpendiculaire à celui-ci. Des mots ont été écrits au plafond avec du sang séché à l'intersection des deux passages.

Une porte secrète dans le mur ouest coulisse pour révéler un tunnel plongé dans l'obscurité menant aux zones 26 et 66. À l'endroit marqué d'un X sur la carte 5.5, des mots griffonnés au plafond disent « RÉVEILLE-TOI NAPAKA ! »

62B. Le couloir pentu

> De larges flaques de mucus gris tachent le sol de ce couloir de trois mètres de large qui monte en pente douce. Des chandelles fichées dans des appliques offrent une faible lumière vacillante qui éclaire une série de bas-reliefs représentant des humanoïdes aux têtes bestiales agenouillés devant une étoile noire. À l'extrémité inférieure du couloir, un épais tissu violet est tendu d'un mur à l'autre. Le couloir se termine en cul-de-sac à son extrémité supérieure.

Le couloir descend vers la zone 62C. La zone 62D se trouve à l'ouest, derrière une porte secrète qui occupe la totalité du mur (consultez cette zone pour en savoir plus).

Les chandelles. Six chandelles magiques sont disposées en quinconce à 3 mètres d'écart de part et d'autre de ce couloir. Elles ne se consument pas tant qu'elles restent dans cette zone.

Le boyau secret. Un boyau menant à la zone 62D se cache derrière un bas-relief représentant un humanoïde à tête de crocodile tenant un coffre trapézoïdal. En inspectant le bas-relief de près, un aventurier s'aperçoit que la serrure du coffre est bien réelle. La clef de jade découverte en 53 sert à l'ouvrir et révèle le boyau caché derrière. Un personnage qui réussit un test de Dextérité DD 21 en utilisant des outils de voleur peut crocheter cette serrure, mais s'il rate son test de 5 ou plus, la porte secrète du mur occidental s'ouvre et libère le juggernaut de pierre (voir « Le réveil de Napaka », en 62D).

62C. La statue brisée

Ce couloir se termine sur un cul-de-sac 4,50 mètres après le tissu violet.

> Une statue d'un mètre quatre-vingt représentant une gargouille à quatre bras au regard sournois se dresse contre le mur du fond. L'un de ses bras est cassé et gît à terre, devant elle, le poing serré. Les mains griffues des trois autres bras sont ouvertes d'une manière qui laisse à penser qu'elles sont conçues pour tenir quelque chose. Une énigme est gravée sur le mur derrière la gargouille :
>
> Il m'en faut trois
> Puis trois encore
> Trois de plus
> Ouvrent la porte.

La statue de la gargouille est insensible aux dégâts et aux sorts, mais ce n'est pas le cas de son bras brisé. Si les aventuriers placent trois gemmes dans les trois mains ouvertes de la statue, elle les referme par magie et broie les

pierres précieuses avant de les rouvrir. Si les personnages répètent cette opération encore deux fois et que la statue réduit au total neuf gemmes en poussière, la main du bras cassé s'ouvre et révèle un rubis de la taille d'un poing. Il s'agit de l'Œil de Zaltec, que le sacrifice des gemmes téléporte depuis la salle 62D. Si quelqu'un retire le rubis de la main de la statue, elle ouvre la bouche par magie et exhale un nuage de gaz soporifique qui emplit l'est du couloir sur 4,50 mètres. Au même instant, la porte dérobée à l'ouest coulisse et le juggernaut de pierre de la zone 62D dévale le couloir.

Une créature qui se trouve dans le nuage de gaz soporifique et n'est pas immunisée contre l'état empoisonné doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 15, sans quoi elle tombe inconsciente pendant 1 heure. L'effet se termine pour toute créature qui subit des dégâts.

62D. La salle secrète

La porte secrète menant à cette pièce occupe tout le mur. Il est impossible de l'ouvrir par la magie ou la force, elle coulisse uniquement suite aux actes que les personnages effectuent éventuellement en 62B ou 62C.

Le **juggernaut de pierre** d'Acérérak (voir l'annexe D) occupe les deux tiers de la salle. L'archiliche l'a nommé Napaka, en l'honneur d'une reine omuane décédée (voir la zone 53). Si les personnages entrent dans la salle en passant par le boyau et n'ont pas encore réveillé le juggernaut de pierre, il reste inerte et n'attaque pas, à moins qu'il ne subisse des dégâts ou que la porte secrète ne s'ouvre.

Le réveil de Napaka. Quand le juggernaut de pierre s'active, lisez ceci :

> Le mur de l'extrémité occidentale du couloir coulisse de côté et révèle un juggernaut de pierre monté sur des rouleaux. Il occupe la totalité du couloir en largeur comme en hauteur et dévale la pente vers vous à une vitesse alarmante.

Toutes les créatures présentes doivent lancer le dé pour l'initiative. À son tour, le juggernaut descend le couloir et fait une attaque de coup contre toutes les créatures qui se trouvent sur son chemin. Il utilise le pouvoir roulade dévastatrice pour écraser les ennemis de Petite taille ou à terre. Il retourne dans la salle secrète quand il ne reste plus un seul ennemi vivant. Le juggernaut ne peut pas passer dans des zones de moins de trois mètres de large et n'a pas la place de se retourner dans le couloir, il attaque donc en avançant et en reculant.

Un sceptre magique se cache dans la tombe de la véritable Napaka (zone 53). Sa tête en adamantium réduit le juggernaut à 0 point de vie et le fait tomber en poussière au moindre contact. Si le juggernaut est inerte, les aventuriers n'ont pas besoin de faire de jet d'attaque pour le frapper avec le sceptre, en revanche, s'il est éveillé, il faut réussir une attaque de corps à corps contre lui avec le sceptre pour le faire tomber à 0 point de vie et le réduire en poussière.

Le trésor. À moins qu'il n'ait été téléporté en 62C, un rubis pointu et luisant, aussi gros qu'un poing humain, est posé sur une étagère de pierre du mur ouest de la salle. Il s'agit du légendaire Œil de Zaltec. Il vaut 5 000 po, mais peut atteindre cinq fois ce prix s'il est vendu aux enchères dans une grande ville. Consultez « Des trésors de légende », page 127, pour en savoir plus sur lui.

Si l'Œil de Zaltec a été téléporté en 62C, cette étagère est vide.

63. La salle remplie de gaz

Cette salle est fermée et inaccessible la plupart du temps. Les aventuriers peuvent y accéder en réorientant les rouages de manière à ce qu'une porte donne sur la zone 58.

> Un épais gaz vert se déverse de becs sculptés en forme de crâne et sertis dans les murs de cette salle exiguë. Un cadavre pourrissant vêtu d'une armure de cuir clouté gît au sol, la bouche grande ouverte et les mains crispées sur la gorge. Il a un brassard jaune enroulé autour du bras.

Le gaz vert qui remplit cette pièce se répand en 58 si les deux zones sont reliées par une porte ouverte, mais il est trop lourd pour monter jusqu'au conduit qui donne en 58. Le gaz a deux effets :

- Il transforme la végétation morte de la zone 58 en trois tertres errants (voir cette zone pour avoir de plus amples détails).
- Le gaz est un poison pour tout ce qui n'est pas une plante. Une créature autre qu'une plante qui commence son tour dans une zone emplie de gaz doit faire un jet de sauvegarde de Constitution DD 13. Si elle le rate, elle subit 18 (4d8) dégâts de poison, sinon la moitié seulement. Une créature est affectée même si elle retient son souffle ou n'a pas besoin de respirer.

Si les aventuriers enfoncent des chiffons dans les embouts des tuyaux, ils empêchent le gaz de continuer à se déverser, auquel cas le gaz déjà présent se disperse au bout d'une minute.

Le trésor

Le cadavre appartient à sire Brixton du Cormyr, le chef de la défunte compagnie de la Bannière jaune. Il a péri lorsque Flétri a fait tourner les rouages depuis la zone 61 et l'a piégé ici.

Le corps est vêtu d'une armure de cuir clouté. La poignée de l'épée dans son fourreau est ornée d'un dragon. L'arme possède une propriété magique mineure qui permet à son détenteur de parler et de comprendre le draconique.

À côté du cadavre de sire Brixton, il y a un paquetage d'exploration souterraine contenant aussi une bourse renfermant six cornalines (50 po pièce).

64. Le pied de la cascade

Tout ce qui tombe de la zone 17 arrive ici.

> Les murs de cette grotte luisent de mucus et l'air empeste la décomposition. Une eau sale cascade depuis une ouverture au plafond et dévale un tunnel de facture grossière jusqu'à un lac aux eaux troubles. Le vacarme d'une machinerie provient de cette direction.

Il faut réussir un test de Force (Athlétisme) DD 15 pour gravir les parois glissantes. L'eau fait 9 mètres de profondeur. Un personnage qui se laisse porter par le courant arrive lentement en 65.

65. Le lac souterrain

> Un lac souterrain aux eaux sombres s'étend devant vous. Des guirlandes de chaînes et d'engrenages pendent au plafond... et il semblerait que des nains soient suspendus à certaines. Un énorme rouage de pierre immobile dépasse de l'eau, relié à deux autres assortis. Des tuyaux de métal rouillé relient les murs de la caverne aux rouages. L'eau du lac semble gluante et des points de lumière phosphorescente scintillent dans la vase.

Le plafond de la grotte s'élève à 6 mètres au-dessus l'eau qui fait elle-même 6 mètres de profondeur. Toute créature qui boit l'eau du lac est empoisonnée, jusqu'à ce qu'elle régurgite le liquide, ce qui se produit au bout de 1d4 minutes. Les lumières au fond du lac sont des **crabes** phosphorescents qui se nourrissent des déchets de la vase. Chaque crabe émet une faible lumière dans un rayon de 1,50 mètre, mais cesse de briller 10 minutes après être sorti de l'eau.

Les trois rouages de pierre des zones 58 à 60 sont à moitié immergés et dépassent de 3 mètres au-dessus de la surface de l'eau. Leur surface supérieure est inégale et fonctionne comme un terrain difficile tandis que leurs parois lisses sont impossibles à gravir à moins de recourir à la magie ou de disposer de matériel d'escalade.

La chaîne du Méchanus (zone 69) active la machinerie de cette caverne et alimente l'Exacteur d'âmes ainsi que tous les pièges et autres mécanismes du donjon. Il y a toujours 1d4+1 nains du tombeau suspendus au plafond par des harnais de cuir pour effectuer un entretien quotidien sur les engrenages et les rouages. Chaque nain du tombeau possède le même profil qu'un **nécrophage**, mais il manie une hache d'armes et une arbalète légère. Ces nains ignorent les intrus, à moins que ceux-ci ne les attaquent, auquel cas ils se défendent avec leurs arbalètes.

Le rôdeur du lac

Un **aboleth** nommé G'lyh'rul (gueliroul) réside dans le lac. Il a perdu l'esprit quand Acérérak l'a réduit en esclavage et, depuis, il a développé une double personnalité. Sa personnalité dominante attend l'avènement du dieu de la mort car il pense que cet événement annoncera la chute du statut divin. Jusque-là, il obéit humblement à Flétri (qu'il appelle par son ancien nom, Gorra) et attaque tout individu qui tente d'empêcher l'ascension de l'atropal. Son autre personnalité est celle d'un enfant humanoïde, inoffensif, enjoué et animé d'une insatiable curiosité. Il ne représente alors pas le moindre danger et s'enfuit si quelqu'un l'attaque. Lancez un dé pour savoir quelle personnalité domine actuellement l'aboleth. Si le résultat est pair, c'est la personnalité enfantine.

Si les aventuriers utilisent les canots de la zone 66 pour explorer le lac, l'aboleth les ignore, quelle que soit sa personnalité actuelle, à moins qu'ils n'attirent indûment l'attention sur eux. Si un combat éclate, l'aboleth n'étant pas le maître du lac, il ne peut pas effectuer d'action d'antre.

G'lyh'roul est d'un âge inimaginable et il a accumulé son savoir sur des milliers d'années. Si les personnages établissent un lien télépathique avec lui et qu'il est enclin à leur parler, il peut leur donner les mêmes informations que s'ils avaient utilisé le sort *communion*. (Comme ils ne lancent pas réellement ce sort, les restrictions du Tombeau des neuf dieux ne s'appliquent pas.) Après leur discussion, l'aboleth se lasse et se retire dans un coin sombre du lac pour s'abandonner à des rêves maléfiques.

66. La porte vorace

Si les aventuriers approchent de cette zone par l'escalier en colimaçon (zone 26) ; lisez ceci quand ils arrivent au bas des marches :

> Au pied de l'escalier, un couloir plongé dans l'ombre mène au sud tandis qu'une porte de pierre dotée de gonds de fer et d'une poignée de laiton se trouve à l'est.

Si les aventuriers arrivent ici par le lac, lisez ceci :

> Une colonne de pierre travaillée s'étire du fond du lac jusqu'au plafond de la caverne, reliée à une paroi proche par un conduit de pierre. D'un côté de la colonne, des marches couvertes de mousse montent depuis un quai de pierre jusqu'à un palier où une porte de pierre ne présente ni gonds ni poignée. Des cordes amarrent deux canots à un poteau du quai tandis qu'une cage de fer rouillée se balance dans l'eau sale, maintenue par une chaîne et un treuil. Des crabes phosphorescents se rassemblent au fond du lac sous la cage.

La porte de pierre qui sépare la zone de mouillage de l'escalier en colimaçon (zone 26) émet une aura de magie d'abjuration, d'invocation et d'illusions sous l'effet de *détection de la magie* et des effets similaires. Elle s'ouvre facilement depuis l'ouest, en actionnant sa poignée de laiton, en revanche il est beaucoup plus difficile de l'ouvrir depuis l'est.

La porte vorace

L'escalier couvert de mousse qui remonte depuis le lac et le palier sur lequel il débouche sont couverts de débris de carapaces de crabe. Si un personnage touche la porte ou l'examine, lisez ceci :

> Une gueule monstrueuse se forme sur la porte et lance d'une voix grave et traînante : « J'ai faim, j'ai tellement faim que je pourrais vous dévorer tout cru, mais je me contenterai d'autre chose. Quelque chose de vivant, de luisant ! »

La gueule ressemble à une *bouche magique*, mais en plus puissante. Il faut réussir une *dissipation de la magie* DD 19 pour supprimer sa magie pendant 10 minutes et ainsi empêcher la bouche de se former. Cependant, il est impossible d'ouvrir la porte sans l'aide de la gueule, même avec *déblocage*, à moins d'utiliser la poignée du côté occidental.

La gueule n'est pas programmée pour dire autre chose, mais ses paroles et les débris de carapace de crabes à ses pieds devraient aider les aventuriers à comprendre comment l'ouvrir. S'ils lui offrent un crabe phosphorescent vivant, elle s'ouvre toute grande, mâchonne bruyamment le crustacé et recrache sa carapace. Une fois la porte rassasiée, la bouche disparaît et la porte de la zone 26 s'ouvre. Elle se verrouille et le sort se réinitialise si elle se referme.

Si un personnage lance autre chose qu'un crabe phosphorescent dans la gueule de la porte, elle recrache la chose et, si le personnage se trouve malheureusement dans un rayon de 3 mètres autour d'elle, elle enroule sa langue autour de lui et l'avale tout rond, sans jet d'attaque ni jet de sauvegarde. Un personnage ainsi « dévoré » est téléporté en 57.

La cage de plongée

Sur le côté de la cage, une grille de fer rouillé permet à deux créatures de taille Moyenne ou inférieure de rentrer à l'intérieur. *Détection de la magie* et les effets similaires révèlent une aura de magie de transmutation sur la cage qui lance le sort *respiration aquatique* sur toute créature qui se trouve en son sein. Les barreaux robustes offrent un abri partiel contre les attaques émanant de l'extérieur de la cage.

Un personnage qui se trouve dans l'escalier et utilise le treuil peut facilement faire descendre la cage de 6 mètres vers le fond du lac, ce qui permet aux aventuriers qui se trouvent dedans de récolter 2d6 **crabes** phosphorescents dans la vase.

Les grincements qui accompagnent la descente de la cage attirent l'attention de l'aboleth de la zone 65. Si ce dernier est dominé par sa personnalité malfaisante, il tente de réduire les occupants de la cage en esclavage. S'il y parvient, il les renvoie à la surface avec pour ordre de pousser d'autres créatures à descendre dans les profondeurs. Si l'aboleth est sous le contrôle de sa personnalité enfantine, il rejoint les plongeurs à la nage et recourt à la télépathie pour mener une conversation amicale avec eux.

Les canots

Les deux canots portent les noms *Prédateur* et *Proie* gravés sur le tableau arrière. *Détection de la magie* et les effets similaires révèlent une aura de magie de transmutation autour de chacun. Un canot peut accueillir jusqu'à quatre créatures de Petite taille ou de taille Moyenne, ainsi que leur équipement. Chacun contient, en outre, deux rames, un seau en bois vide et 15 mètres de corde de chanvre.

Prédateur. Les créatures à bord du *Prédateur* sont avantagées lors des jets d'attaque tant que le bateau est à l'eau. Une lanterne sourde pleine se balance à la proue.

Proie. Les créatures à bord du *Proie* sont avantagées lors des jets de sauvegarde tant que le bateau est à l'eau.

67. La salle du mastodonte doré

Si un personnage cherche des pièges dans le tunnel qui débouche sur cette salle, il remarque un bloc de pierre logé dans le plafond, à condition de réussir un test de Sagesse (Perception) DD 20. Le bloc reste là jusqu'à ce que quelqu'un active le piège de la salle.

> La statue en or d'un mastodonte taille réelle se dresse au centre de cette pièce sur un rouage de pierre de trente centimètres de haut. Ses immenses défenses sont ornées de bijoux et sa trompe est relevée sur un barrissement. Des inscriptions s'enroulent autour du corps de la statue tandis que sur les murs, des fresques montrent un guerrier chultais chevauchant un mastodonte bien vivant à travers une série de paysages démoniaques. Dans chaque scène, cavalier et monture sont assaillis par une espèce de diables différente.

Les fresques racontent l'histoire de Ch'gakare (prononcer chegakare), un guerrier chultais qui a volé la précieuse monture de son souverain, un mastodonte nommé Ghom. Les ensorceleurs du roi ont banni le cavalier et sa monture dans les Neuf Enfers en guise de punition, mais tous deux ont réussi à rentrer de force chez eux. À son retour, Ch'gakare a tranché la tête du roi et transformé son crâne en calice orné de joyaux. Tout personnage qui étudie les fresques et réussit un test d'Intelligence (Histoire) DD 15 reconnaît cette légende et peut la narrer. Les fresques représentent Ch'gakare et Ghom affrontant des diables épineux, des diables barbus, des diables barbelés, des diables cornus et des érinyes.

Les conseils des esprits

Tout personnage habité par l'esprit d'I'jin, Obo'laka ou Shagambi reçoit l'un des conseils suivants en entrant ici :

- I'jin l'imprévisible veut monter sur le mastodonte doré !
- Obo'laka l'inquiet a peur du mastodonte doré et presse son hôte de ne rien faire qui puisse le mettre en colère
- Si quelqu'un raconte les défis qu'ont affrontés Ch'gakare et Ghom, Shagambi la sage en conclut que cette pièce a été conçue pour offrir des défis similaires.

Le mastodonte doré

Quand les personnages entrent dans cette pièce pour la première fois, la statue de 3 mètres de haut du mastodonte est tournée face à l'entrée. Si elle a l'air si réaliste, c'est parce qu'il s'agit réellement de Ghom dont le corps a été conservé dans un fer magique et recouvert d'une fine couche d'or tandis que ses défenses étaient ornées de pierres précieuses (voir « Le trésor », plus loin).

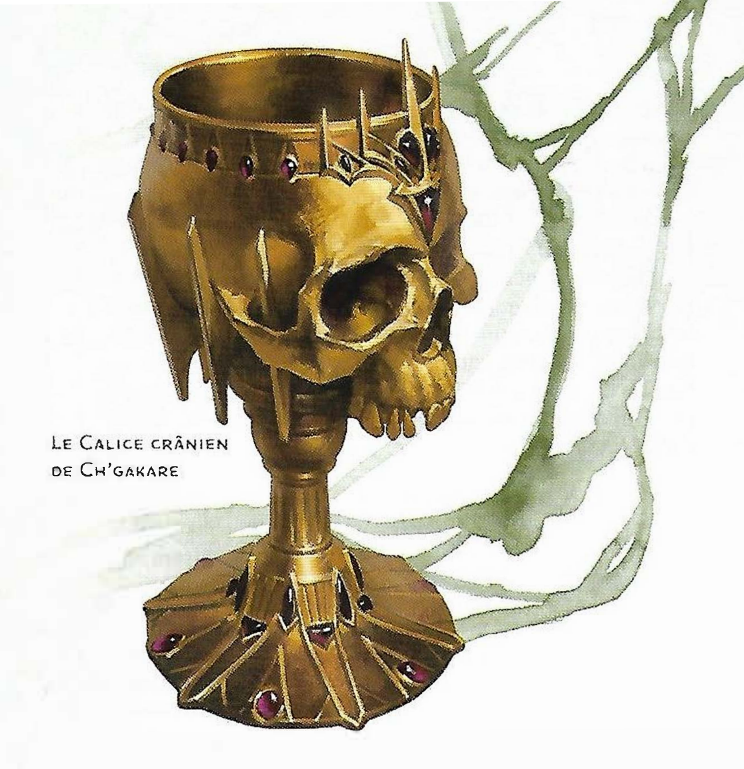
Les inscriptions sur la statue sont rédigées en ancien omuan et se traduisent ainsi :

> Que tes os veillent sur mon trésor, mon brave Ghom. Tout comme tu m'as emporté hors des enfers, je reviendrai de la tombe pour défendre mes richesses.

Des éraflures au sol autour de l'engrenage de pierre indiquent qu'il peut tourner, mais impossible de le faire bouger, quelle que soit la pression appliquée dessus. Si quelqu'un examine le sommet de la statue, il repère un creux en forme d'étoile derrière son crâne. S'il a vu le levier doré de la salle 61, il remarque que les deux formes sont parfaitement identiques. Si un personnage récupère le levier et l'insère, tête la première, dans le creux, lisez ceci :

> Un barrissement tonitruant jaillit de la trompe du mastodonte et provoque la fermeture de la salle : un bloc de pierre descend du plafond et la scelle. Le rouage sous les pieds du mastodonte se met alors à tourner, présentant tour à tour la statue face à chaque fresque.

Dans le couloir, le bloc de pierre occupe l'espace indiqué sur la carte 5.5. Si une créature se trouve sous le bloc quand il descend, elle doit faire un jet de sauvegarde de Dextérité DD 15. Si elle le réussit, elle esquive le bloc et se retrouve du côté de son choix, mais si elle échoue, elle subit 55 (10d10) dégâts contondants. Si ces dégâts la réduisent à 0 point de vie, elle meurt broyée, sinon, elle est repoussée dans la salle.


Le Calice crânien de Ch'gakare

Toutes les créatures présentes doivent lancer le dé pour l'initiative dès que la statue du mastodonte commence à tourner. La rotation se fait à l'inverse des aiguilles d'une montre, sachant que la statue termine un tour de 360 degrés à chaque round quand l'initiative arrive à 0.

Quand le mastodonte termine sa première rotation, des flammes magiques enveloppent le sol et le rouage. Elles s'élèvent jusqu'à 1,80 mètre de haut. Une créature qui entre dans le feu pour la première fois d'un tour ou y commence son tour subit 10 (3d6) dégâts de feu. Un personnage perché sur le dos du mastodonte est protégé contre les flammes. La statue peut accueillir jusqu'à six créatures de taille Moyenne (quatre sur son dos et une sur chacune de ses défenses).

À chaque fois que la statue fait face au nord, un ou plusieurs diables émergent des fresques et attaquent toutes les créatures qui se trouvent dans la salle. Lancez le dé pour déterminer l'initiative de chaque nouveau groupe d'arrivants. Chaque diable convoqué par magie disparaît dans un nuage de fumée dès qu'il tombe à 0 point de vie ou qu'il n'y a plus de créatures à attaquer. Les diables apparaissent dans l'ordre suivant, en émergeant des murs où bon vous semble.

Round 2 : quatre **diables épineux**
Round 3 : trois **diables barbus**
Round 4 : deux **diables barbelés**
Round 5 : un **diable cornu**
Round 6 : une **érinye**

Si les personnages tentent de conclure un marché avec les diables, l'érinye est la seule à accepter de marchander, mais elle exige en sacrifice l'âme d'un personnage. Un aventurier qui offre son âme est détruit par le feu. Son âme est emprisonnée dans l'Exacteur d'âmes, mais ses possessions restent sur place. Tous les diables de la salle disparaissent alors dans des nuages de fumée.

Ch'gakare

Quand le dernier diable est vaincu ou que les aventuriers passent un accord avec l'érinye, la statue du mastodonte reprend sa position initiale, face au nord, et cesse de tourner. Lisez alors ceci :

> Les flammes s'éteignent, bien que de la fumée flotte toujours dans les airs. Un vent chaud souffle dans la salle, apportant un parfum de jasmin, d'encens et de poussière tombale. La fumée se solidifie pour former un guerrier décomposé enveloppé de bandages. Il lève un calice macabre fait d'un crâne humain.

Le guerrier mort-vivant n'est autre que Ch'gakare, bien qu'il soit difficile de reconnaître en lui l'homme qui chevauche le mastodonte sur les fresques. Il a le profil d'un **revenant**, mais il est impossible de le détruire. S'il tombe à 0 point de vie, il se change en fumée, disparaît et se reforme dans sa tombe, quelque part au loin dans la jungle.

Ch'gakare ne dit rien, mais tend le calice d'une manière suggérant que c'est un cadeau. Si quelqu'un prend ce présent, Ch'gakare se change en fumée et disparaît. Le bloc de pierre qui scellait la salle se rétracte dans le plafond quand le guerrier s'en va.

Le trésor

Si un personnage retire les feuilles d'or qui plaquent le mastodonte, il récupère pour 2 500 po de métal précieux, mais ce long travail demande 30 heures au total. Si les personnages travaillent de concert, le temps est proportionnellement réduit. Ils peuvent retirer cinquante gemmes des défenses du mastodonte (100 po par gemme).

Ch'gakare offre le légendaire Calice crânien de Ch'gakare. Cet objet vaut 2 500 po, mais peut atteindre quatre fois ce prix s'il est vendu aux enchères dans une grande ville. Les aventuriers peuvent aussi le remettre à la princesse Mwaxanaré, qui les récompense alors comme promis (voir « Kir Sabal », page 70). Pour de plus amples informations sur le calice, consultez « Des trésors de légende », en page 127.

68. Le couloir de la décomposition

> Ce couloir est décoré de gravures représentant des cadavres en décomposition tandis que le sol est jonché de pièces de monnaie ternies, de débris d'armures, de boucliers cassés, de fers de hache et d'autres bouts de métal.

Tous les objets non magiques faits de tissu, de cuir, de bois ou de métal qui entrent dans ce couloir se décomposent ou se corrodent instantanément, à tel point qu'ils ne sont plus d'aucune utilité et perdent toute valeur pécuniaire. Les habits et les armures se délitent, les boucliers et les armes deviennent cassants et inefficaces, etc. Le sort *réparation* n'a aucun effet sur un objet ainsi endommagé.

Une arche se dresse à l'extrémité occidentale du couloir et laisse apercevoir la zone 69.

> Cette grande arche possède une clef de voûte ornée d'un crâne de taureau en fer qui mord un anneau en ivoire.

Détection de la magie et les effets similaires révèlent une aura de magie de nécromancie émanant de l'anneau en ivoire. Si quelqu'un arrache l'anneau des mâchoires du crâne, il se désintègre et l'effet destructeur qui afflige le couloir se dissipe.

L'escalier au sud de ce couloir descend sur 7,50 mètres jusqu'à la zone 71, au niveau 6.

69. La chaîne du Méchanus

> Un vent chaud portant une odeur d'huile enflammée souffle dans ce conduit vertical d'une demi-douzaine de mètres de diamètre. Des balcons de pierre s'accrochent aux murs opposés, le balcon occidental se situant quatre mètres cinquante plus haut que celui de l'est. Deux épaisses chaînes se balancent bruyamment dans le gouffre entre les balcons. L'une monte sur une soixantaine de mètres avant de disparaître dans un vortex illuminé par des éclairs violets, tandis que l'autre s'enroule autour d'un énorme engrenage de métal qui flotte à une trentaine de mètres en dessous. Un deuxième vortex fait rage trente mètres sous l'engrenage.

Acérérak a contaminé une force de travail composée de modrons venus du plan du Méchanus pour gérer sa machinerie infernale. Sous le commandement d'un pentadrone corrompu, les modrons ont redirigé l'une de leurs grandes chaînes dans le tombeau. Les sections du conduit qui se trouvent au-dessus et en dessous des balcons existent en dehors de l'espace normal, ce qui évite que le conduit interfère avec les autres niveaux de la tombe.

L'intervention des modrons

Quand un personnage sort pour la première fois sur un balcon, lisez ceci :

> Dans les hauteurs une déchirure s'ouvre dans le vortex et neuf créatures cubiques ailées armées d'arcs courts la franchissent. Elles sont rapidement suivies d'un large décaèdre de cristal renfermant une étrange créature aux allures d'étoile de mer.

Un **pentadrone**, à la tête d'une escouade de neuf **quadrones**, traverse le vortex planaire supérieur, conçu pour laisser entrer des créatures en toute sécurité, mais pas pour les laisser repartir. Les modrons savent qu'ils ne pourront pas retourner au Méchanus et se battent donc jusqu'à la destruction. Une fois que les personnages les ont éliminés, plus personne ne vient défendre le conduit : aucun autre modron ne franchira le vortex.

Le pentadrone est incapable de voler seul, mais il obtient une vitesse de vol de 9 mètres et peut voler sur place tant qu'il se trouve dans le décaèdre de cristal, qui lui offre par ailleurs un abri total contre les attaques émanant de l'extérieur. Le pentadrone ne peut pas effectuer d'attaque au corps à corps à travers son véhicule, en revanche, il peut utiliser une action bonus pour ouvrir de petits trous dans l'une de ses faces et asperger des créatures avec son gaz paralysant.

Le décaèdre a une CA de 16, 50 points de vie, l'immunité contre les dégâts de poison et une résistance contre les dégâts perforants et tranchants. Il est vulnérable aux dégâts contondants et de tonnerre. S'il tombe à 0 point de vie, il vole en éclats et le pentadrone tombe.

Si un personnage pense à utiliser *pas brumeux, porte dimensionnelle* ou une magie similaire pour entrer dans le décaèdre de cristal, ce dernier est assez grand pour accueillir une créature de Petite ou Moyenne taille en plus du pentadrone. À l'intérieur du véhicule, le pentadrone peut attaquer normalement. Le décaèdre vole en éclats à la mort du pentadrone.

Les connaissances planaires

Un personnage formé à la compétence Arcanes peut faire un test d'Intelligence (Arcanes) pour déterminer ce dont il se souvient à propos des vortex planaires et des chaînes du Méchanus. S'il réussit son test, il se remémore les connaissances associées au DD atteint et aux DD inférieurs.

DD 10 : les vortex planaires ont une incroyable capacité destructrice. Personne ne peut entrer là et espérer survivre.
DD 15 : la chaîne s'appelle une chaîne du Méchanus. Ces objets sont fabriqués par les modrons qui s'en servent, avec d'autres machines, pour assurer le bon fonctionnement du plan du Méchanus.
DD 20 : cette chaîne du Méchanus a dû être reprogrammée pour le tombeau. Une seule de ces chaînes suffirait à assurer le bon fonctionnement des pièges et autres mécanismes du tombeau.
DD 25 : pour détruire une chaîne du Méchanus, il faut lancer trois sorts de *souhait*.

Le conduit

Le conduit fait 120 mètres de hauteur et possède un vortex planaire mortel à chaque extrémité. Toute créature qui entre dans un vortex est déchiquetée, son corps et ses biens dispersés dans le multivers.

La chaîne du Méchanus forme une boucle en mouvement constant. Une partie descend au rythme de 15 mètres par round et s'enroule autour du rouage géant qui flotte à 30 mètres sous le balcon oriental tandis que l'autre partie de la chaîne remonte au même rythme pour entrer dans le vortex du haut.

Les deux balcons sont séparés par un vide de 4,50 mètres de large où les maillons de la chaîne montent et descendent. Les aventuriers traverseront plus facilement s'ils disposent d'une magie leur permettant de voler ou de marcher sur les murs. Si un personnage prend une course d'élan de trois mètres, il peut sauter du balcon ouest au balcon est. Comme le balcon occidental se trouve à 4,50 mètres au-dessus du niveau de l'autre, il faut sauter à la perche (avec une perche de 3 mètres ou un objet similaire) ou recourir à la magie pour aller d'est en ouest. Un aventurier peut aussi sauter d'un balcon sur une chaîne, puis sur la suivante, puis sur l'autre balcon. Pour chacun de ces sauts, il doit réussir un test de Force (Athlétisme) DD 10. Un personnage qui rate son test lors d'un saut tombe au fond du conduit, dans le vortex planaire, à moins que quelque chose ne vienne interrompre sa chute. Un personnage qui tombe a une chance d'atterrir sur le rouage flottant, 30 mètres plus bas, s'il réussit un jet de sauvegarde de Dextérité DD 10, mais il subit les dégâts de chute appropriés.

70. La sphère armillaire

> Cette pièce renferme un appareil de bronze monté sur un bras articulé. Un globe de trois mètres de diamètre tourne lentement au bout du bras. Il est orné d'une carte topographique des terres et des océans. Des cercles de laiton concentriques entourent l'objet. Ils tournent tous et possèdent tous leurs propres sphères de plus petite taille. L'une d'elles est munie de pointes et rappelle le soleil. Les murs de la pièce sont décorés de gravures représentant de grands humanoïdes dépourvus de tête.

La sphère armillaire représente Toril, sa lune, le soleil et les autres corps astraux des Royaumes spatiaux. Un personnage qui a déjà vu une carte de Faerûn à grande échelle reconnaît certaines caractéristiques géographiques du globe.

Activer la sphère

Quand une créature approche pour la première fois dans un rayon de 1,50 mètre autour du globe central, lisez ceci :

> L'engin se met à tourner, ses anneaux pivotant pour libérer le passage alors que la surface du globe se rétracte pour révéler un intérieur vide plongé dans l'ombre. Dans cette cavité, il y a un fauteuil en bronze avec des leviers intégrés aux accoudoirs.

Quand une créature s'assoit sur le fauteuil de l'armillaire, le globe se referme. Toute tentative pour empêcher la fermeture provoque une surcharge du mécanisme : une créature qui se trouve dans un rayon de 1,50 mètre autour de la sphère armillaire et qui n'est pas assise sur le fauteuil subit 18 (4d8) dégâts de foudre.

Quand une créature assise sur le fauteuil se lève, le globe se rouvre. Il se referme quand une nouvelle créature s'assoit ou quand il n'y a plus personne dans un rayon de 1,50 mètre autour de la sphère.

Quand le globe est fermé, une créature assise sur le fauteuil voit à travers le globe comme s'il était fait de verre transparent. Si elle tire sur les leviers des accoudoirs, elle fait pivoter les représentations du soleil, de la lune et des autres corps célestes dans une direction ou une autre.

Le monstre de la lune

Un **nycaloth** est enfermé dans l'orbe de bronze représentant Selûne, la lune de Toril. Quand une créature au sein de la sphère armillaire réoriente ses anneaux et ses orbes extérieurs pour la première fois, le nycaloth jaillit hors de la lune qui vole en éclats. Il tente de tuer toutes les créatures présentes dans la pièce et poursuit les éventuels fuyards. Il ignore une créature au sein du globe, mais l'attaque si elle en sort.

Quand le nycaloth obtient un 20 naturel sur un jet d'attaque à la grande hache, il tranche la tête de sa victime (ou l'une de ses têtes si elle en a plusieurs). Si la cible ne peut pas survivre sans cette tête, elle périt. Une créature immunisée contre les dégâts tranchants est immunisée contre cet effet. Bien qu'elle subisse tout de même les dégâts liés au coup critique, la cible échappe à la décapitation si elle n'a pas de tête ou n'en a pas besoin, si elle dispose d'actions légendaires ou si sa tête est trop grande pour que l'on puisse la trancher avec une grande hache.

La conjonction décisive

Si quelqu'un fait tourner les anneaux de manière à ce que tous les corps célestes soient alignés, lancez le dé dans la table La conjonction de la sphère armillaire pour savoir ce qui se passe. Une fois qu'un effet de conjonction s'est produit, la sphère se disloque, les leviers se bloquent en place et le globe se verrouille.

Une fois verrouillé, le globe est un objet de Grande taille doté d'une CA de 11, de 25 points de vie et d'une immunité contre les dégâts de poison et psychiques. Tant que les anneaux et les orbes ne tournent pas, un aventurier peut ouvrir le globe de force avec un test de Force (Athlétisme) DD 20 ou avec un test de Dextérité DD 20 effectué avec des outils de voleur.

La conjonction de la sphère armillaire

d100	Effet de la conjonction
01-05	La sphère armillaire et les créatures qu'elle contient éventuellement disparaissent. Au MD de déterminer où elles arrivent, par exemple au Méchanus, dans le Grand Marécage de Tærre, sur le mont Nevermind de Krynn, dans un désert d'Athas, dans le Londres victorien sur terre ou sur le soleil.
06-15	La créature assise sur le fauteuil armillaire est touchée par une entité inconnue et subit un changement de personnalité radical. Voyez avec le joueur quelle modification apporter.
16-30	Le sort *nuage mortel* est lancé au sein du globe.
31-50	L'orbe en forme de soleil s'ouvre et déverse 5 000 po au sol.
51-65	La créature assise dans le fauteuil armillaire gagne un *charme d'héroïsme* (voir « Les récompenses surnaturelles », dans le chapitre 7 du *Dungeon Master's Guide*).
66-80	Toute créature située dans un rayon de 6 mètres autour de la sphère armillaire récupère 50 points de vie. Ce n'est pas le cas de celle qui se trouve dans le globe.
81-90	Une *gemme lumineuse* apparaît dans le giron de la créature assise dans le fauteuil armillaire.
91-99	L'Intelligence de la créature assise dans le fauteuil armillaire augmente de 1d4+1 de façon définitive, sans dépasser 22.
00	La créature assise dans le fauteuil armillaire peut lancer *souhait* une fois.

Le boyau secret

Une porte secrète se trouve dans le mur méridional et cache un boyau menant au sud et passant sous la salle des commandes. Voir la zone 61 pour en savoir plus.

Niveau 6 : Le berceau du dieu de la mort

Cette strate du donjon est représentée sur la carte 5.6. Là, l'effroyable Exacteur d'âmes allaite l'atropal pour en faire un dieu. Une assemblée de guenaudes appelées les Sœurs couturées protège la nurserie qui demeure scellée jusqu'au moment où cinq clefs-squelettes sont utilisées pour l'ouvrir. Si les personnages ne parviennent pas à acquérir l'ensemble des cinq clefs-squelettes disséminées dans les strates supérieures, ils n'iront pas bien loin dans ce niveau. Si vous voulez que l'aventure progresse pour ne pas que les personnages fassent marche arrière, placez les clefs-squelettes restantes dans la zone 71 ou dans un autre endroit à proximité.

71. L'antre des Sœurs couturées

> De la fumée verte s'échappe en volutes d'un chaudron de bronze posé au milieu de cette salle au plafond en voûte de six mètres de haut. À travers la fumée, on aperçoit à peine trois chaises à bascule, plusieurs établis sur lesquels sont entassés des articles de mercerie, un rouet, et une cage en fer rouillé contenant un prisonnier. Un balcon s'élève à trois mètres au-dessus du sol de chaque côté de la pièce.

La fumée verte réduit la visibilité dans cette salle et empêche les personnages de voir une grande porte verte au sud (voir « La porte aux squelettes » plus loin). La cage de fer et son prisonnier sont dans décrits dans la section « La cage ».

Lorsque la position des personnages leur permet de mieux voir les balcons, lisez ceci :

> Il y a cinq portes de bois dans les murs au niveau des balcons. Sur chacune est gravé un symbole géométrique : un triangle, un carré, un pentagone, un hexagone et un octogone.

Cette salle appartient aux Sœurs couturées, une assemblée de **guenaudes nocturnes** fidèles à Acérérak. Ensemble, elles prennent soin de l'atropal et protègent l'Exacteur d'âmes. Elles attendent avec impatience l'apothéose de l'atropal et la promesse de nombreuses âmes à moissonner lorsque la civilisation tombera en ruine. Les Sœurs couturées espionnent les intrus depuis la Frontière éthérée. Les personnages capables de voir les créatures et les objets sur la Frontière éthérée aperçoivent les guenaudes sous forme de silhouettes spectrales rassemblées en cercle au milieu de la salle. Voir l'encadré « Les Sœurs couturées » pour plus d'informations.

Les poupées des guenaudes

Chaque guenaude a confectionné un jouet cruel : une poupée animée grâce à l'implantation de l'âme d'un enfant. Elles se précipitent dans le champ de vision des aventuriers lorsque ceux-ci arrivent :

> Trois minuscules silhouettes se dandinent dans votre direction en traversant la fumée : une poupée de paille avec des aiguilles rouillées plantées dans le corps, un enfant sans visage modelé dans l'argile et un singe empaillé dont la partie inférieure du corps a été remplacée par un monocycle. La poupée de paille dit : « Vous devez fuir au plus vite ! Les Sœurs couturées seront de retour d'un moment à l'autre ! »

Chaque poupée est une créature artificielle de Très Petite taille avec une CA de 10, 1 point de vie, une vitesse au sol de 3 mètres, une immunité contre les dégâts de poison et l'état empoisonné, et aucune attaque. Si une poupée est détruite, l'âme d'enfant qu'elle renferme se retrouve piégée dans l'Exacteur d'âmes.

Ballot-de-paille, la poupée de paille, est généralement le porte-parole du groupe. Argile Sans-visage peut parler uniquement s'il dessine une bouche sur sa tête vierge et Joho le singe tousse sur son rembourrage quand il tente de parler. Si l'occasion leur est donnée, les poupées partagent les informations suivantes :

- Les Sœurs couturées sont trois guenaudes nocturnes. Les poupées refusent de divulguer leurs noms, même en murmurant, de crainte que les guenaudes ne les entendent.
- Les poupées sont animées par des âmes d'enfants et veulent échapper à leurs ravisseuses.
- Les guenaudes prennent soin d'une sorte de créature tapie de l'autre côté de la porte aux squelettes (la grande porte verte) mais les poupées ne savent pas quelle est cette créature.
- Pour en apprendre davantage sur les aventuriers, les guenaudes ont torturé le « sosie » dans la cage.

Si les personnages s'intéressent à la porte aux squelettes, les poupées leur révèlent ce qu'elles savent sur elle :

- Cinq clefs-squelettes sont nécessaires pour déverrouiller la porte aux squelettes. Chaque clef ressemble à un squelette animé dont le haut du crâne a la forme d'une clef.
- Les clefs-squelettes errent dans les strates supérieures de la tombe.
- Avant de pouvoir utiliser les clefs-squelettes, les cinq serrures de la porte aux squelettes doivent avant tout être accessibles. Les cinq salles attenantes (zones 72 à 76) contiennent des épreuves qu'il faut surmonter pour révéler les cinq trous de serrure.

Les poupées ne savent pas en quoi consistent les épreuves dans les zones 72 à 76 et ne peuvent pas sortir de cette salle à moins qu'on ne les emporte à l'extérieur.

Si un personnage se donne la peine de se lier d'amitié avec l'une des poupées, l'âme de l'enfant piégée à l'intérieur



Les Sœurs couturées

Acérérak a recruté trois guenaudes nocturnes pour leur expertise dans la confection de *sacs des âmes*, un artisanat qu'elles ont mis en œuvre, avec quelques modifications, pour créer l'Exacteur d'âmes. Les guenaudes forment un groupe effrayant :

Les yeux de la **veuve Gruau** sont recouverts de pièces d'or ternies et des fourmis nichent dans son crâne. Ces insectes lui servent d'espions et leur présence annonce souvent son arrivée. Elle porte une *cardioline*, un *sac des âmes* et un anneau de fer où sont enfilées huit clefs. Ces clefs permettent de déverrouiller les fers dans la zone 78.

Peggy Mortecloche porte une ficelle où sont accrochées des dents d'enfant et une lourde jambe de bois peu discrète lorsqu'elle marche. Lorsqu'elle rit, des volutes de gaz jaune s'échappent de son nez et de ses oreilles. Elle porte une bourse en peau de gnome autour du cou. À l'intérieur se trouvent une *cardioline* et cinq billes noires lustrées (voir la zone 81). Un *sac des âmes* est noué à la ceinture de corde de Peggy.

Mémé Sacoche porte un sac de cuir sur la tête dans lequel se contorsionnent des choses. Le sac contient aussi un coquelet, une vipère et un chien terrier. L'un de ces animaux peut émerger du sac à la place de la tête de la guenaude pour parler en son nom, et les animaux se transforment en fumée quand Mémé Sacoche meurt. Dans ses poches se trouvent une *cardioline*, un *sac des âmes* et trois doigts de gobelin.

Les guenaudes nocturnes disposent d'une liste de sorts commune (voir l'encadré sur les « Assemblées de guenaudes » du *Monster Manual*). Monsieur Fil-en-Aiguille, l'**épouvantail** (voir la zone 74), porte l'*œil de guenaude* de l'assemblée.

Pour plus d'information sur les *cardiolines* et les *sacs des âmes*, voir l'encadré « Les objets des guenaudes nocturnes » dans le *Monster Manual*.

du jouet lui octroie un charme magique. Chaque poupée ne peut octroyer son charme qu'une seule fois. Ces charmes sont similaires à ceux décrits dans le chapitre 7 du *Dungeon Master's Guide* et suivent les mêmes règles.

Charme de Ballot-de-paille. Tant que Ballot-de-paille est en votre possession, ce charme vous permet de lancer le sort *forme éthérée* par une action et sans composante. Le charme disparaît après trois utilisations.

Charme d'Argile Sans-visage. Tant qu'Argile Sans-visage est en votre possession, vous n'avez plus besoin de manger, boire ou respirer. L'avantage conféré par ce charme persiste pendant 30 jours tant que la poupée est en votre possession et disparaît à la fin de cette période.

Charme de Joho. Tant que Joho est en votre possession, vous bénéficiez des avantages conférés par un *heaume de compréhension des langages*. L'avantage conféré par ce charme persiste pendant 7 jours tant que la poupée est en votre possession et disparaît à la fin de cette période.

La cage

Un lourd cadenas maintient fermée la porte de cette cage rouillée à l'intérieur de laquelle une silhouette nue est recroquevillée sous une couverture tachée de sang.

Monsieur Fil-en-aiguille (voir zone 74) possède la clé du cadenas, mais on peut également le déverrouiller avec des outils de voleur en réussissant un test de Dextérité DD 15. On peut également le briser assez facilement.

Le prisonnier dans la cage est le clone dégénéré d'un des personnages-joueurs et on peut le reconnaître dès qu'on pose le regard sur lui. Il a été créé à partir de son sang ou de ses mèches de cheveux récupérés par l'une des guenaudes pendant que le personnage dormait. Les personnages ont une maigre chance de croiser les guenaudes lors d'une rencontre aléatoire en pleine nature (voir l'annexe B) mais, quoi qu'il en soit, c'est vous qui décidez quand et où s'est déroulé ce vol.

Le clone n'est pas une copie parfaite. Il est plus petit et plus maigre que le personnage auquel il ressemble et il est affublé de difformités. Utilisez le profil du **roturier** pour représenter cette créature, en appliquant les traits raciaux appropriés.

Le clone n'a pas de nom ni aucun souvenir de sa création. Les guenaudes ont pourtant noué un lien magique entre lui et le personnage dont il est la réplique. Le clone sait tout ce que le personnage sait, y compris toutes ses connaissances actuelles, mais rien de plus. Les guenaudes l'ont interrogé pour en apprendre davantage sur les aventuriers. Maintenant qu'elles en savent assez, les Sœurs couturées n'en ont plus besoin et envisagent de le tuer et de le dévorer.

Le chaudron

Le chaudron de bronze contient une mixture vert foncé dont la texture ressemble à celle du goudron. Une créature qui boit cette mixture est étourdie pendant 1d10 minutes. Une créature étourdie succombe aux crises provoquées par les sombres rêves de l'atropal.

Le couvercle de bronze du chaudron est posé par terre à proximité. S'il est placé sur le chaudron, la fumée verte qui envahit la pièce se dissipe au bout d'une minute.

La porte aux squelettes

Lisez ceci quand les personnages sont suffisamment proches de la porte verte pour voir ses détails :

Sur la surface de cette porte de pierre verte de trois mètres soixante de haut et de trois mètres de large sont gravés des squelettes de gobelin grimaçants. Une bande de pierre lisse court sur toute la largeur de la porte à une hauteur d'un mètre vingt. Dessus sont enchâssés cinq symboles dorés : un triangle, un carré, un pentagone, un hexagone et un octogone. Chaque symbole est gravé sur un sceau circulaire encastré.

Les symboles géométriques font 15 centimètres de long et de large, et sont gravés sur des disques de pierre de 20 centimètres de diamètre. Cinq trous de serrures sont dissimulés derrière les sceaux. La taille et la forme de ces trous de serrure correspondent à celles des crânes des clefs-squelettes trouvées dans les autres strates de la tombe (voir « Les clefs-squelettes » à la page 126).

Chaque fois que les personnages terminent une épreuve dans les zones 72 à 76, un sceau de pierre coulisse en roulant sur le côté pour révéler le trou de serrure situé derrière. Quand une clef-squelette est insérée dans le trou de serrure correspondant et tournée dans le sens des aiguilles d'une montre, une gorge dans la porte se déverrouille. Lorsque l'ensemble des cinq gorges sont déverrouillées, on peut ouvrir la porte aux squelettes comme une porte normale (malgré son poids), révélant un large escalier qui descend sur 6 mètres vers la zone 77. La porte et ses sceaux sont insensibles aux dégâts et aux sorts et il est impossible d'ouvrir la porte par d'autres moyens que celui décrit précédemment.

Affronter les guenaudes nocturnes. Si les personnages parviennent à déverrouiller l'ensemble des cinq serrures et ont les clefs-squelettes nécessaires en leur possession, les Sœurs



couturées sortent de la Frontière éthérée et les attaquent. Les guenaudes veulent s'emparer d'une ou plusieurs clefs-squelettes pour empêcher les personnages d'atteindre l'Exacteur d'âmes. Si une guenaude parvient à s'emparer d'une clef-squelette, elle retourne avec lui dans la Frontière éthérée en gloussant.

Si deux guenaudes meurent, la troisième tente de négocier avec les personnages, en proposant des informations utiles en échange de la vie sauve. La guenaude demande à ce que les personnages jurent sur leur âme de mortel de ne pas lui faire de mal une fois ses informations divulguées. Les personnages qui reviennent sur leur promesse contractent la mort poisseuse, comme s'ils avaient raté un jet de sauvegarde contre le sort de *contagion*. La guenaude révèle les informations suivantes (et rien de plus) une fois l'accord conclu :

- « Il existe une bibliothèque secrète contenant un savoir perdu dans cette strate du donjon. Un arcanaloth, dont le véritable nom est Ygga Raxyg, la protège. » (Voir la zone 80 pour plus d'informations.)
- « Il n'y a qu'un seul moyen de sortir du donjon : le bassin d'ébène. Les os calcinés indiquent le chemin. » (Voir la zone 81 pour plus d'informations sur le bassin d'ébène. Les « os calcinés » sont les squelettes calcinés par terre dans la zone 79.)
- « La Piste rouge mène à la mort. » (Voir la zone 79.)

72. L'épreuve du triangle

Sur la porte de cette zone est gravé un triangle. Lisez ceci lorsque les personnages l'ouvrent :

> Contre le mur au fond de cette salle, un cylindre de verre d'un mètre cinquante de diamètre qui monte jusqu'au plafond est rempli d'une lumière dont la source n'est pas apparente. Un minuscule trou triangulaire est taillé dans le verre, à un mètre cinquante du sol. À l'intérieur du cylindre, sur le sol, est fiché un levier de fer sur une plaque de métal.

Pour atteindre le levier, les personnages doivent trouver un moyen d'entrer dans le cylindre ou de le contourner. Si on tire sur le levier, le sceau en forme de triangle sur la porte aux squelettes de la zone 71 coulisse sur le côté en roulant, ce qui révèle le trou de serrure triangulaire situé derrière.

Le cylindre fait 1,50 mètre de diamètre. Il est en verre d'une épaisseur de 5 centimètres. Le trou triangulaire dans le verre fait 2,50 centimètres de large. Le cylindre est normalement insensible aux dégâts et aux sorts et on ne peut pas le déplacer. Un personnage sous *forme gazeuse* peut entrer dans le cylindre par le trou, tandis qu'un personnage sous forme éthérée peut traverser le verre. Un personnage peut également utiliser *pas brumeux*, *porte dimensionnelle* ou une magie similaire pour entrer dans le cylindre. Une créature convoquée par magie peut apparaître à l'intérieur du cylindre, tout comme un *serviteur invisible*, et on peut ordonner à l'une ou l'autre de tirer le levier. Celui-ci est trop lourd pour qu'on puisse le tirer avec le sort *main du mage* mais un sort de *télékinésie* peut faire l'affaire.

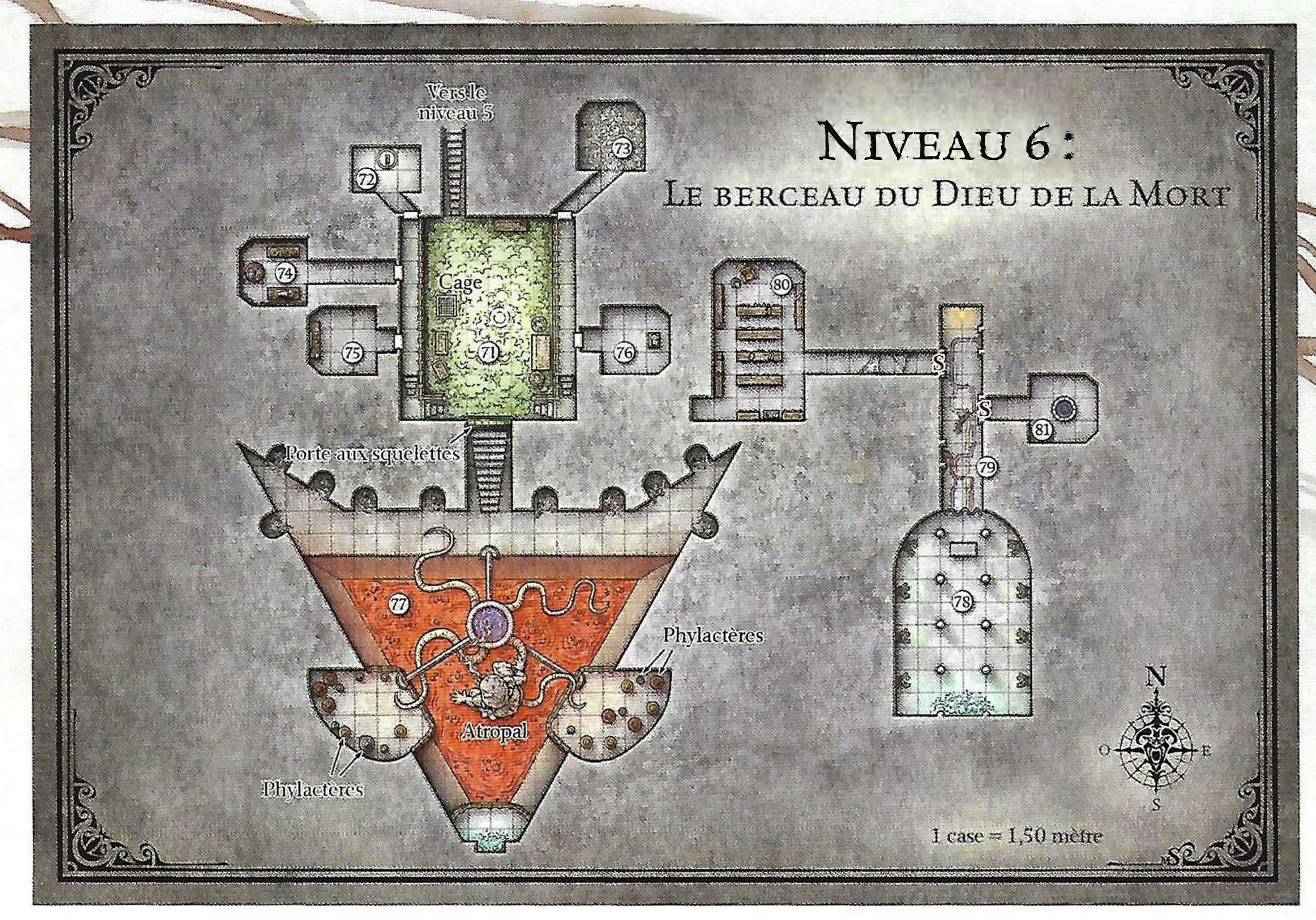
Si trois créatures se tiennent autour du cylindre de verre en formant les trois extrémités d'un triangle, le verre se fissure et on peut le briser en portant un solide coup dessus. Une fois le cylindre détruit, il est possible d'atteindre le levier afin de l'actionner.

73. L'épreuve du carré

Sur la porte de cette zone est gravé un carré. Lisez ceci lorsque les personnages l'ouvrent :

> Partout dans cette pièce volent des feuilles de parchemin et on peut voir des choses écrites dessus. Une plaque de métal sur laquelle est fiché un levier fantomatique est vissée sur le mur du fond.

Les feuilles volantes proviennent d'un grimoire et sont détruites si elles subissent le moindre dégât de feu. Un personnage peut utiliser une action pour attraper une feuille vo-



Carte 5.6 : Le berceau du dieu de la mort

lante au passage s'il réussit un test de Dextérité DD 10. Sur la page est écrit un sort déterminé au hasard ; lancez un d6 pour déterminer le niveau du sort, puis choisissez au hasard un sort de ce niveau dans la liste des sorts de magicien.

Si les personnages attrapent plus de trois pages, toutes les autres pages volantes dans la pièce tombent en poussière qui s'agglomère pour former un **méphite de poussière** hostile et trois répliques illusoires de la créature créées par un sort d'*image miroir*. Le méphite et ses répliques attaquent toutes les créatures dans la salle.

Le méphite connaît trois mots de commande : « insecte farci », « bave de grenouille » et « coup de mandrin ». Tant qu'il est dans cette pièce, il peut prononcer un mot de commande par une action bonus lors de son tour, ce qui déclenche l'effet magique associé décrit ci-dessous. Il ne peut pas prononcer un même mot de commande deux rounds d'affilée.

Insecte farci : le méphite cible une créature située à 9 mètres ou moins dans son champ de vision. Celle-ci voit immédiatement son poids augmenter de 50 pour cent. Les sorts qui mettent fin aux malédictions, telle que *restauration supérieure* ou *lever une malédiction*, mettent également fin à cet effet et la créature peut ainsi retrouver son poids normal.

Bave de grenouille : les créatures dans la salle doivent chacune réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 10 pour ne pas subir 9 (2d8) dégâts de poison (le méphite est immunisé contre les dégâts de poison).

Coup de mandrin : l'effet cible une créature au hasard dans la pièce. Demandez aux joueurs qu'ils lancent un d20 pour chaque personnage dans la pièce et lancez un d20 pour le méphite et chaque autre créature dans la pièce. La créature qui obtient le résultat le moins élevé subit 21 (6d6) dégâts de force.

Au moment de sa mort, le méphite s'effondre en se transformant en bâton de craie noire.

Le levier fantomatique

Le levier sur le mur nord est sculpté dans l'os mais il est intangible. Ainsi, un personnage qui tente de l'agripper voit sa main passer à travers. Le levier est solide pour une créature située sur le plan Éthéré et une créature éthérée peut tirer dessus normalement. Une *dissipation de la magie* n'a aucun effet sur le levier qui reste intangible, même dans la zone d'effet d'un *champ antimagie*. Si une créature utilise la craie pour dessiner un carré sur le mur autour du levier, celui-ci devient solide. Si le carré est effacé, le levier retrouve sa forme intangible.

Si on tire sur le levier, le sceau en forme de carré sur la porte aux squelettes de la zone 71 coulisse en roulant, révélant un trou de serrure carré.

74. L'épreuve du pentagone

Sur la porte de cette zone est gravé un pentagone. Lisez ceci lorsque les personnages l'ouvrent :

> Le délicieux arôme de viande épicée vous accueille. Au bout d'un couloir de six mètres de long s'étend une salle aux murs recouverts de tapisseries rouges. Un festin composé de sanglier rôti, de soupe de courges et de plusieurs gâteaux glacés, est posé sur trois tables. Des pichets de bière mousseuse complètent le banquet.
>
> Un humain émacié dans un costume noir et poussiéreux dispose les gâteaux sur la table des desserts et remarque votre intrusion. Il fait un geste, sans prononcer un mot, pour vous inviter à vous rapprocher et goûter la nourriture.

Le gentilhomme émacié est monsieur Fil-en-aiguille, le domestique des Sœurs couturées. Un sort de *détection de la magie* ou une magie similaire permet de voir une aura d'illusion autour de lui. Une *dissipation de la magie* (DD 16) réussie révèle sa véritable forme.

Monsieur Fil-en-aiguille est un **épouvantail** déguisé par magie pour ressembler à un humain. Il porte, dans une poche, l'*œil de guenaude* des Sœurs couturées (voir la section sur les « Guenaudes » dans le *Monster Manual*) et une bille noire et lustrée (voir la zone 81). Monsieur Fil-en-aiguille comprend le commun mais ne peut pas parler. Il communique par hochements de tête pour dire oui ou non, ou avec des gestes et des expressions du visage.

Averties de l'arrivée des aventuriers, les guenaudes ont préparé ce festin magique et ordonné à monsieur Fil-en-aiguille de l'exposer sur les tables. L'épouvantail attaque les personnages uniquement si ceux-ci l'agressent ou si les guenaudes le lui ordonnent.

Conseil des esprits

Les personnages investis par les esprits de Kubazan ou Nangnang bénéficient d'un conseil lorsqu'ils entrent dans cette zone :

- Le sauvage Kubazan pousse son hôte à goûter le sanglier rôti.
- Le cupide et nerveux Nangnang incite son hôte à se jeter sur les gâteaux glacés et à éviter la bière mousseuse.

Le festin magique

La nourriture est convenablement préparée et délicieuse, et la bière est goûteuse. Les personnages qui prennent part au festin se voient conférer des avantages et subissent des effets nocifs en fonction de ce qu'ils mangent. Ne révélez les effets nocifs aux joueurs que lorsqu'ils sont effectivement appliqués.

Sanglier rôti : les personnages se sentent plus forts. Ils sont avantagés lors des tests de Force mais désavantagés lors des jets d'attaque contre la veuve Gruau. Ces deux effets durent 24 heures

Soupe de courges : les personnages se sentent en meilleure santé. Ils sont avantagés lors des jets de sauvegarde de Constitution, mais désavantagés lors des jets d'attaque contre Peggy Mortecloche. Ces deux effets durent 24 heures.

Gâteaux glacés : les personnages se sentent revigorés. Ils gagnent 2d10 points de vie temporaires, mais sont désavantagés lors des jets d'attaque contre Mémé Sacoche pendant les 24 prochaines heures.

Bière mousseuse : les personnages obtiennent un dé spécial : un d6. N'importe quand pendant les 24 prochaines heures, le personnage peut lancer ce dé une fois et ajouter le résultat à celui d'un d20 qu'il vient tout juste de lancer. De plus, si le personnage est l'hôte de l'esprit d'un dieu charlatan, le pouvoir normalement conféré par cet esprit est réprimé pendant 24 heures.

Les personnages qui entrent dans la salle, mais qui ne participent pas au festin, sont maudits et ressentent une faim accablante dès qu'ils quittent cet endroit. L'effet impose un désavantage lors des jets d'attaque et des tests de caractéristique. On peut y mettre fin en lançant sur la victime une *restauration supérieure*, *lever une malédiction* ou un sort similaire.

Les tapisseries

Cinq tapisseries rouges sont suspendues à des tringles de fer vissées aux murs. Chaque tapisserie se compose de morceaux en forme de pentagone cousus les uns aux autres. Les personnages qui inspectent la tapisserie contre le mur sud-ouest et réussissent un test de Sagesse (Perception) DD 15 voient quelque chose de plus : un visage de diable subliminal astucieusement caché dans le motif général. La bouche ouverte du diable forme un pentagone. Un personnage peut plonger sa main dans la bouche du diable comme s'il n'y avait pas d'étoffe et découvrir la présence d'un petit compartiment extradimensionnel contenant un levier de verre fiché au fond. On ne peut accéder au compartiment que depuis la face avant de la tapisserie et uniquement si celle-ci est pendue au mur. Si la tapisserie est sortie de la salle ou détruite, une nouvelle se matérialise sur le mur au bout de 4d6 heures.

Si le levier est tiré, le sceau en forme de pentagone sur la porte aux squelettes de la zone 71 coulisse en roulant, révélant un trou de serrure pentagonal.

75. L'épreuve de l'hexagone

Sur la porte de cette zone est gravé un hexagone. Lisez ceci lorsque les personnages l'ouvrent :

> Un grand miroir fissuré à six panneaux est fixé au-dessus d'une étagère en pierre posée contre le mur opposé. Cinq bougies éteintes sont posées sur l'étagère, chacune composée de cire jaune et couverte de minuscules symboles noirs. Sur le mur au-dessus du miroir sont griffonnés les mots suivants avec du sang séché : « COCHON COCHON COCHON ».

Une sixième bougie, identique aux cinq que l'on peut clairement voir, est coincée, hors de vue, sous l'étagère de pierre. Les personnages qui inspectent l'étagère à la recherche de pièges ou de compartiments secrets trouvent automatiquement cette sixième bougie. Le miroir et les bougies irradient des auras de magie d'invocation que l'on peut voir à l'aide d'un sort de *détection de la magie* ou une magie similaire.

Le miroir fissuré

Il est impossible de détacher le miroir fissuré du mur ou de l'endommager plus qu'il ne l'est déjà.

Si l'ensemble des six bougies sont allumées, un personnage qui regarde dans le miroir et dit le mot « cochon » trois fois d'affilée voit le reflet de la lumière des bougies révéler un levier de bois fiché dans une plaque de métal sur le mur nord. Si moins de six bougies sont allumées quand les mots sont prononcés, le levier apparaît sur le mur sud à la place. Ces leviers existent uniquement dans le reflet du miroir et non dans la réalité.

Seul un personnage qui voit le reflet d'un levier dans le miroir peut tirer dessus. Le reflet est toutefois hors d'atteinte, mais un personnage peut lancer un sort de *main du mage* ou de *télékinésie*, convoquer un *serviteur invisible*, attraper le levier avec un lasso ou imaginer n'importe quelle autre solution astucieuse.

Le vrai levier. Si on tire sur le levier contre le mur nord, le sceau en forme d'hexagone sur la porte aux squelettes de la zone 71 coulisse en roulant, révélant un trou de serrure hexagonal.

Le faux levier. Si on tire sur le levier contre le mur sud, trois **sangliers-garous** déments surgissent par magie sous forme hybride hors du miroir, se réceptionnent au milieu de la pièce et combattent jusqu'à la mort. Les sangliers-garous rejoignent les guenaudes nocturnes dans la zone 71 dès qu'ils n'ont plus personne à combattre ici.

Les sangliers garous ne sont convoqués qu'une seule fois. Il ne se passe rien si on tire de nouveau sur le levier.

76. L'épreuve de l'octogone

Sur la porte de cette zone est gravé un octogone. Lisez ceci lorsque les personnages l'ouvrent :

> Le plafond de cette salle aux murs enduits de plâtre s'élève à une hauteur de quatre mètres cinquante. Un livre à la reliure de cuir est posé, ouvert, sur un lutrin de bois vissé au sol. Dans le mur derrière le lutrin sont encastrés huit squelettes d'humains disposés de façon à donner l'impression qu'ils chutent en hurlant.

Les squelettes sont des restes inanimés enchâssés dans les murs enduits de plâtre. Le lutrin est maintenu en place par quatre boulons profondément enfoncés dans le sol. Il est insensible aux dégâts, aux sorts et ne peut pas être déplacé. La couverture du livre est collée au lutrin avec de la *colle universelle* et il est donc difficile à décoller. Sur les huit pages du livre est rédigée une comptine composée de huit vers, à raison d'un vers par page, écrite en infernal par les Sœurs couturées. Le livre est ouvert aux pages 4 et 5 lorsque les personnages arrivent ici pour la première fois.

Un compartiment secret est caché dans le pied du lutrin, sur le côté qui fait face au mur est. On peut le trouver en réussissant un test de Sagesse (Perception) DD 10. Si les vers de la comptine (voir ci-dessous) sont lus du dernier au premier à voix haute, les portes du compartiment secret s'ouvrent, révélant un levier en laiton à l'intérieur. Si on tire sur le levier, le sceau en forme d'octogone sur la porte aux squelettes de la zone 71 coulisse en roulant, révélant un trou de serrure octogonal.

On peut également ouvrir le compartiment à l'aide d'un sort de *déblocage* ou en réussissant un test de Dextérité DD 20 effectué par un personnage qui utilise des outils de voleur. L'ouverture du compartiment par ces deux moyens déclenche le piège (voir « Le piège du hachoir-araignée » ci-dessous).

Le livre de la comptine

Les personnages qui comprennent l'infernal peuvent traduire les vers de la comptine des guenaudes. Voici cette traduction :

Page 1 : À rebours, à rebours, de huit à un.
Page 2 : Dites tous les vers, n'en ratez point.
Page 3 : L'araignée doit rester enfermée.
Page 4 : Bien visible, le levier révélé.
Page 5 : Tourne, tourne, araignée de fer.
Page 6 : Tourne leur chair et leurs os en bière.
Page 7 : Dites les vers, mourez ensuite.
Page 8 : à l'endroit, à l'endroit, de un à huit.

Le piège du hachoir-araignée

Les personnages qui inspectent le sol de la pièce et réussissent un test de Sagesse (Perception) DD 15 remarquent de fines rainures sur le périmètre du sol, suggérant la présence d'une fosse en dessous. Les rainures sont conçues pour tromper les aventuriers et attirer leur attention sur le sol, même s'il n'y a, en réalité, aucune fosse cachée en dessous.

Le vrai danger se situe au plafond qui ressemble à de la pierre lisse, mais qui est en réalité une fine couche de plâtre. À un mètre cinquante au-dessus du faux plafond de plâtre se trouve le véritable plafond de la pièce, sur lequel est monté un hachoir circulaire composé de lames ayant la forme d'une araignée de fer géante.

Si un personnage dans la salle lit toute la comptine en commençant par le premier vers sur la page 1 et en terminant par le dernier vers sur la page 8, ou si le compartiment dans le lutrin est ouvert par des moyens inappropriés, le hachoir du plafond commence à tourner alors qu'un sort d'*inversion de la gravité* s'active à l'intérieur de la salle. Le lutrin est le seul objet fixé dans la salle. Les créatures à portée du lutrin peuvent s'y agripper pour éviter de chuter vers le haut si elles réussissent un jet de sauvegarde de Dextérité DD 17. Une créature qui ne peut pas agripper le lutrin ou qui n'est pas attachée à quelque chose « chute » vers le haut, traverse le faux plafond de plâtre et percute le hachoir de lames rotatives en subissant 44 (8d10) dégâts tranchants. La créature subit de nouveau ces dégâts chaque fois qu'elle commence son tour sur le plafond. L'effet d'*inversion de gravité* dure 1 minute, après quoi les créatures sur le plafond retombent vers le sol situé 6 mètres plus bas. Lorsque l'effet du sort prend fin, le hachoir du plafond s'arrête de tourner. Le piège ne se remet pas en place.

77. La nurserie du dieu de la mort

L'ouverture de la porte aux squelettes dans la zone 71 révèle un escalier de marbre noir et poli de 3 mètres de large et de 6 mètres de long qui descend vers cette zone. Lisez ceci lorsque les personnages arrivent en bas de l'escalier :

> Des balcons croulants surplombent un bassin de lave qui occupe l'ensemble de cette salle triangulaire. Au-dessus de la lave est suspendu un énorme cylindre de cristal maintenu en place par trois étais en adamantium. Des formes spectrales tournoient à l'intérieur du cylindre et des cris surnaturels résonnent dans l'air. Quatre longs tentacules frétillent sur le couvercle du cylindre. Une monstruosité desséchée de la taille d'un éléphant flotte près du cylindre. Son corps est humide et difforme, ses bras et ses jambes sont atrophiés et une matière noire et visqueuse suinte de sa tête trop grosse. La créature est attachée au cylindre par un cordon ombilical entortillé.

L'appareil cylindrique est l'Exacteur d'âmes. La créature difforme qui flotte à proximité est un **atropal** (voir l'annexe D) qui se repaît des âmes des morts capturées. L'atropal attaque les créatures qui le menacent ou qui tentent d'endommager sa source de nourriture. Si l'atropal meurt, Acérérak arrive pour prendre sa revanche (voir « La vengeance d'Acérérak » ci-dessous).

Le plafond de la salle se situe à une hauteur de 9 mètres et les murs le long du balcon nord sont percés d'alcôves contenant des tas de crânes et d'ossements -- Les restes des anciens Omuans et de leurs protecteurs minotaures.

Conseil des esprits

Les personnages investis par les esprits charlatans bénéficient d'un conseil lorsqu'ils entrent dans cette zone :

- La capricieuse I'Jin pousse son hôte à examiner le porche voûté envahi de brume sur le balcon sud (voir « Le portail de brume » ci-dessous).
- L'aventureux Kubazan s'attend à ce que son hôte se sacrifie en mourant dans un ultime élan de gloire.
- Le gentil Moa souhaite libérer les âmes enfermées dans l'Exacteur d'âmes.
- La cupide Nangnang pousse son hôte à fouiller les balcons et les alcôves remplies d'os à la recherche de trésors.



- Le nerveux Obo'laka est préoccupé par les os dans les alcôves au nord et craint qu'ils ne s'animent pour attaquer.
- L'astucieux Papazotl a l'impression que l'atropal pourrait être vulnérable aux dégâts radiants et que sa mort pourrait bien faire venir son maître malfaisant.
- La vertueuse Shagambi considère que l'atropal est contre nature et ordonne à son hôte de le détruire au plus vite.
- La contemplative Unkh incite son hôte à communiquer avec l'atropal. Peut-être que la créature est simplement incomprise.
- Wongo le dément veut que son hôte attaque les tentacules qui s'agitent au sommet de l'Exacteur d'âmes.

L'Exacteur d'âmes

L'Exacteur d'âmes est un cylindre de cristal de 6 mètres de haut et de 3 mètres de diamètre, posé à la verticale. Les étais d'adamantium auxquels il est suspendu au-dessus de la lave sont fixés à un cercle en adamantium qui entoure la section centrale du cylindre.

Si l'on examine l'Exacteur d'âmes à l'aide d'un sort de *détection de la magie* ou d'un effet similaire, celui-ci irradie une intense aura de magie nécromantique. La destruction de l'Exacteur d'âmes met non seulement fin à l'effet de la malédiction mortelle (voir l'introduction de l'aventure) mais libère également toutes les âmes enfermées à l'intérieur. Les âmes libérées partent alors pour l'après-vie et les créatures dont l'âme est libérée de la sorte peuvent être relevées d'entre les morts par des moyens magiques.

L'Exacteur d'âmes est un artefact du mal – un objet de Très Grande taille avec une CA de 15, 200 points de vie, une vulnérabilité aux dégâts radiants et une immunité contre les dégâts contondants, perforants et tranchants infligés par des attaques non magiques.

Les étais en adamantium. L'une des méthodes pour détruire l'Exacteur d'âmes consiste à briser l'un des trois étais en adamantium qui le maintiennent en place au-dessus de la lave. Chaque étai est un objet de Grande taille avec une CA de 20, 100 points de vie, une immunité contre les dégâts contondants, perforants et tranchants infligés par des attaques non magiques et une immunité contre les dégâts de feu, de poison et psychiques. Quand un étai tombe à 0 point de vie, il casse, ce qui provoque l'effondrement des deux autres étais et la chute de l'Exacteur d'âmes.

Les étais sont suffisamment larges pour que des créatures de taille Moyenne ou Petite puissent marcher dessus sans difficulté. Toutefois, une créature qui subit des dégâts en étant debout sur un étai doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 10 pour ne pas chuter dans la lave en contrebas si elle ne s'est pas attachée d'une façon ou d'une autre.

À moins qu'elle ne se soit attachée, une créature sur un étai en adamantium lorsque celui casse tombe dans la lave. S'il y a un balcon dans sa zone d'allonge, une créature peut bondir dessus et éviter la chute en réussissant un jet de sauvegarde de Dextérité DD 10.

Les tentacules. Une fois par tour, en réponse à une créature qui réussit une attaque d'arme au corps à corps contre le cylindre ou l'un de ses étais, l'Exacteur d'âmes l'attaque en retour avec l'un de ses tentacules de 9 mètres de long. Un tentacule a une valeur de Force de 22 et effectue une attaque d'arme au corps à corps contre la créature : +7 pour toucher, 24 (4d8+6) dégâts contondants. Au lieu d'infliger des dégâts, un tentacule peut agripper sa cible (évasion DD 16). Si la cible pèse 165 kilos ou moins, le tentacule peut également soulever la créature agrippée et la déplacer vers un emplacement inoccupé situé dans sa zone d'allonge de 9 mètres, ou la lâcher dans la lave.

On peut attaquer et détruire les tentacules. Chacun est un objet animé de Très Grande taille avec une CA de 15, 30 points de vie et une immunité contre les dégâts de poison et psychiques.

Détruire l'Exacteur d'âmes. Lisez ceci lorsque l'Exacteur d'âmes tombe à 0 point de vie :

> Le cylindre de cristal vole en éclats et une myriade de minuscules points lumineux en surgit. Ces âmes lumineuses tourbillonnent dans les airs comme une tornade, la lumière s'intensifie en prenant de l'altitude puis disparaît dans un éclat spectral aveuglant.

Si l'atropal n'a pas encore été détruit, il hurle alors que les âmes des morts s'échappent des débris de l'Exacteur d'âmes.

La fosse de lave

La fosse de lave se situe à 9 mètres sous le niveau du sol de la salle et fait 30 mètres de profondeur. Une créature qui chute dans la lave ou qui commence son tour dans la fosse subit 55 (10d10) dégâts de feu. Un objet qui tombe dans la lave subit des dégâts lors du contact initial et une fois par round par la suite jusqu'à ce qu'il soit retiré de la lave ou détruit.

Les phylactères

Deux balcons situés à 9 mètres au-dessus de la fosse de lave courent le long des murs est et ouest de la salle.

> Deux balcons se font face au milieu des murs de la salle. Dessus sont disposés des bouteilles de verre ornées, des urnes d'argent cannelées, des coffrets d'ivoire et autres récipients. Sur l'ensemble sont gravés de funestes symboles.

Acérérak a des disciples disséminés un peu partout dans le multivers, y compris de nombreuses liches qui cherchent à devenir aussi puissantes que lui. C'est ici qu'il conserve leurs phylactères.

Sur chaque balcon sont posés 2d6+5 phylactères de liche. Les personnages qui réussissent un test d'Intelligence (Arcanes) DD 15 savent ce que sont ces phylactères. La destruction d'un phylactère n'est pas une tâche aisée ; elle nécessite souvent la réalisation d'un rituel ou l'utilisation d'une arme ou d'un objet spécial. Les phylactères ici sont tous uniques et découvrir le moyen de détruire chacun d'eux nécessitera du temps et des recherches coûteuses. Il y a 10 pour cent de chances que chacun de ces phylactères puisse être détruit en le jetant dans la lave.

Le portail de brume

Sur le balcon à l'extrémité sud de la salle se trouve le portail menant aux dernières pièces de la Tombe des neuf dieux.

> Un porche voûté et orné se dresse sur ce balcon. Des crânes grimaçants sont sculptés sur son pourtour et une brume luisante tourbillonne en son sein.

Un sort de *détection de la magie* ou un effet similaire révèle une aura de magie d'invocation autour du portail. Une créature qui franchit le porche voûté passe de l'autre côté d'un porche voûté similaire dans la zone 78, avec tout ce qu'elle porte et transporte sur elle.

La vengeance d'Acérérak

Lisez ceci si les personnages tuent l'atropal :

> Une silhouette squelettique, emmitouflée dans une robe moisie et tenant un bâton dont l'extrémité est un crâne, apparaît sur le balcon sud. Dans ses orbites brûlent des points de lumière blanche pleins de haine et une sphère de ténèbres absolues de soixante centimètres de diamètre flotte dans les airs à ses côtés.

Acérérak (voir l'annexe D) investit toute sa puissance dans ses attaques et son initiative. Il espère ainsi tuer les intrus et récolter leurs âmes. L'archiliche porte le *bâton de l'Oublié* (voir l'annexe C) et une *sphère d'annihilation*, qu'il contrôle à l'aide d'un *talisman de la sphère* porté autour du cou, l'accompagne. Étant donné que la Tombe des neuf dieux n'est pas sa demeure, Acérérak ne peut pas effectuer d'actions d'antre durant ce combat.
Acérérak s'adresse aux aventuriers d'un ton condescendant, en les désignant de « pitoyables mortels » tout en se préparant à les détruire.

La fureur des dieux charlatans. Au moment où Acérérak apparaît, les personnages investis par l'esprit d'un dieu charlatan entend cet esprit crier vengeance. En plus du pouvoir conféré par son dieu charlatan, le personnage bénéficie des avantages suivants tant qu'Acérérak est dans son champ de vision :

- Le personnage gagne 50 points de vie temporaires au début de chacun de ses tours.
- Quand le personnage effectue un jet d'attaque contre Acérérak et le réussit, l'attaque inflige 3d6 dégâts psychiques supplémentaires.

La défaite d'Acérérak

Si Acérérak tombe en dessous de 100 points de vie, il lance *téléportation* lors de son prochain tour et s'enfuit. Lisez ceci au moment où il fuit :

> « Nous nous reverrons, imbéciles ! dit la liche. Et vous mourrez cette fois-ci ! » Sur ce, Acérérak brandit son bâton, murmure quelques syllabes arcaniques et disparaît.

Lisez ceci si les personnages parviennent à tuer Acérérak avant qu'il n'ait eu l'occasion de s'enfuir :

> L'horreur se lit sur le visage de la liche alors que son corps tombe en poussière. Ses robes en lambeaux tombent par terre, tout comme son bâton et son talisman.

Le corps d'Acérérak se reforme près de son phylactère caché dans un demi-plan reculé, mais ses possessions restent sur place et les personnages peuvent donc s'en emparer. La *sphère d'annihilation* reste stationnaire jusqu'au moment où quelqu'un parvient à prendre son contrôle en utilisant le talisman. La sphère n'est pas une créature et n'est donc pas téléportée si elle franchit le portail de brume (voir « Le portail de brume » ci-dessus).

78. La chapelle de la haine

Les créatures qui franchissent le portail de brume dans la zone 77 ressortent de l'autre côté d'un porche voûté similaire dans le mur sud de cette salle. Le portail permet également de revenir vers la zone 77.

Vous sortez de la brume et débouchez dans une chapelle souterraine dotée de colonnes de basalte noir et d'un autel d'obsidienne polie. Sur l'autel est posé un sac de cuir ayant la taille et la forme d'un corps humain et qui semble avoir été cousu pour le fermer. Derrière l'autel, un rideau de tissu noir et lourd est suspendu dans une embrasure en voûte.

Huit créatures émaciées à la peau verte sont enchaînées aux murs de la chapelle. Chacune vous fixe, d'un air malfaisant, de leur unique œil. Les monstres commencent à bredouiller et à baver en secouant leurs chaînes dans l'espoir de se libérer.

Lorsque l'atropal aura consumé suffisamment d'âmes, Acérérak a l'intention de la baptiser avec le sang de créatures sacrifiées suffisamment puissantes. Cette chapelle a été bâtie pour cette sombre cérémonie. Les Sœurs couturées ont capturé une créature appropriée à sacrifier et l'ont mise dans la housse mortuaire en cuir posée sur l'autel avant de la coudre pour la refermer.

Conseil des esprits

Les personnages investis par l'esprit de Moa ou Wongo bénéficient d'un conseil lorsqu'ils entrent dans cette zone :

- Le gentil Moa propose de libérer les créatures enchaînées.
- Le violent Wongo pousse son hôte à poignarder la housse mortuaire et son contenu pour s'assurer que ce qu'il y a à l'intérieur soit bel et bien mort.

La housse mortuaire

La housse mortuaire en cuir peut être ouverte avec une lame. À l'intérieur se trouve un prisonnier inconscient. C'est vous qui décidez de son identité. Ça peut être Artus Cimber, Chair-à-Dragon, Volothamp Geddarm ou un autre PNJ que les personnages n'ont pas encore eu l'occasion de rencontrer. Ça peut également être un PNJ qui s'est retrouvé séparé du groupe au cours de l'aventure.

Si aucun PNJ approprié ne vous vient à l'esprit, utilisez un membre capturé de l'Ordre du Gantelet du nom de Zalder Faelrond (humain téthyrien [m] **chevalier** de Torm, LB, sans armes ni armure). Zalder a été enlevé par les Sœurs couturées pendant une de ses patrouilles dans la jungle. S'ils le libèrent, il demande à ce qu'on l'escorte jusqu'au camp Vengeance (voir le chapitre 2).

La magie des guenaudes nocturnes permet de maintenir le prisonnier vivant mais inconscient. En réussissant un test d'Intelligence (Arcanes ou Religion) DD 17, un personnage sait que l'effet peut être dissipé en versant de l'eau bénite sur le prisonnier.

Les fanatiques d'Acérérak

Les créatures enchaînées aux murs de la chapelle sont huit **nothics** – d'anciens disciples d'Acérérak ayant perdu l'esprit en tentant d'apprendre les secrets arcaniques de leur maître. Les nothics sont entravées par les chaînes et ne peuvent effectuer aucune attaque au corps à corps tant qu'ils ne sont pas libérés. Ils parlent le commun des profondeurs et supplient qu'on les libère.

La veuve Gruau (voir zone 71), l'une des guenaudes nocturnes, détient les clés des fers des nothics, mais il est également possible de les crocheter en réussissant un test de Dextérité DD 13 effectué par un personnage qui utilise des outils de voleur ou de les briser en les frappant avec force à l'aide d'une arme.

Si les personnages ignorent les supplications des nothics, les créatures malveillantes les attaquent de leur effroyable regard décomposeur. Si les personnages les débarrassent de leurs chaînes, les nothics restent dans la chapelle et laissent le groupe tranquille. Ils peuvent également fournir les informations utiles suivantes si leurs libérateurs les questionnent :

- Si les personnages cherchent la sortie de la tombe, un nothic sautille vers le rideau noir, le tire, indique le tunnel au nord (zone 79) et crie (en commun des profondeurs) : « Faites attention aux os ! »
- Si les personnages cherchent des trésors, un autre nothic effectue les mêmes actions que celles décrites ci-dessus, sauf qu'il crie : « Suivez la piste violette ! »

79. Le corridor de l'irrévocabilité

Derrière le rideau s'étend un couloir de trois mètres de large et de treize mètres cinquante de long contenant quatre porches voûtés ornementaux fermés par des murs lisses. Trois pistes délimitées par des dalles rouges, dorées et violettes s'avancent dans le couloir en sinuant et chacune mène à l'un des trois porches. Un squelette carbonisé sur le sol semble montrer du doigt le quatrième porche mais aucune piste n'y mène.

Une unique torche est allumée dans une applique murale à l'extrémité du couloir. Dessous est fixée une plaque de bronze sur laquelle est inscrit l'avertissement suivant en commun : « Contemplez le sort de ceux qui me défient ! »

La torche reste allumée et ne se consume pas tant qu'elle reste dans le couloir. Elle se consume normalement si on la sort du couloir.

Conseil des esprits

Les personnages investis par l'esprit d'I'jin ou de Shagambi bénéficient d'un conseil lorsqu'ils entrent dans cette zone :

- La capricieuse I'jin veut que son hôte suive la piste aux dalles violettes pour voir où elle mène (le violet est la couleur favorite de I'jin, du moins pour l'instant).
- La sage Shagambi incite son hôte à ne pas s'écarter des pistes dallées.

Le squelette carbonisé et la porte secrète

Le squelette carbonisé montre du doigt le porche voûté contenant une porte secrète qui peut coulisser sur le côté pour révéler la zone 81 située derrière.

Le glyphe de protection. L'ouverture de la porte secrète déclenche un sort de *glyphe de protection* qui cible toutes les créatures dans une sphère de 6 mètres de rayon centrée sur la porte. La sphère contourne les coins. Chaque créature dans la zone doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 24 et subir 22 (5d8) dégâts de froid en cas d'échec ou la moitié de ces dégâts seulement en cas de réussite. Le glyphe se situe dans le coin inférieur droit de la porte et on peut le trouver en réussissant un test d'Intelligence (Investigation) DD 24.

Le mur de feu. Quand le sort de *glyphe de protection* se déclenche ou s'il est dissipé, un mur de feu magique apparaît à l'extrémité sud du couloir et met le feu au rideau noir s'il est toujours présent. Le mur de feu englobe toute la largeur et la hauteur du couloir. Une créature qui pénètre dans le mur, commence son tour à l'intérieur ou à 1,50 mètre ou moins du côté nord du mur, subit 22 (5d8) dégâts de feu.

Quand le mur apparaît, toutes les créatures présentes doivent déterminer leur initiative. Chaque round, à 15 lors du décompte de l'initiative, le mur se déplace de 3 mètres vers le nord et s'arrête uniquement lorsqu'il se trouve à 1,50 mètre du mur nord. Le mur dure jusqu'à ce qu'il n'y ait plus aucune créature présente dans le couloir ou s'il est dissipé à l'aide d'une *dissipation de la magie* réussie (DD 14).

La piste dorée et la porte secrète

La piste de dalles dorées mène au porche voûté dans le mur ouest qui contient une porte secrète. Un personnage qui porte le pendentif en forme d'œil trouvé dans la zone 2 peut repérer la porte secrète sans faire de test et peut l'ouvrir sans déclencher le piège (voir ci-dessous). Derrière la porte secrète s'étend un couloir poussiéreux envahi de toiles d'araignée dans lequel résonne une douce mélodie jouée au dulcimer. Le volume de la mélodie augmente au fur et à mesure qu'on se rapproche de la zone 80.

Le glyphe de protection. L'ouverture de la porte secrète déclenche un sort de *glyphe de protection* qui cible toutes les créatures dans une sphère de 6 mètres de rayon centrée sur la porte. L'effet du sort contourne les angles. Chaque créature dans la zone doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 24 et subir 22 (5d8) dégâts de tonnerre en cas d'échec ou la moitié de ces dégâts seulement en cas de réussite. Le glyphe se situe dans le coin inférieur droit de la porte et on peut le trouver en réussissant un test d'Intelligence (Investigation) DD 24.

La piste violette

La piste de dalles violettes mène au porche voûté au bout du couloir au nord. Si un personnage emprunte la piste sans s'en écarter, puis touche le mur dans le porche voûté, le mur prend la consistance d'une boue épaisse pendant 1 heure. Tant que dure cet effet, les créatures qui traversent le mur, ainsi que des objets que l'on pousse à travers, ressortent par le mur au fond d'une alcôve dans la zone 80.

La piste rouge

La courte piste de dalles rouges se termine devant le porche voûté le plus au sud dans le couloir. Une créature qui marche sur la piste rouge sans s'en écarter, puis touche le mur dans le porche voûté, est attirée dans le mur et jetée sans ménagement dans la zone 57.

80. La bibliothèque rouge

Les personnages peuvent arriver ici par le tunnel à l'est ou à travers l'alcôve dans le coin sud-ouest s'ils activent la piste violette dans la zone 79.

> La douce musique jouée au dulcimer résonne dans cette pièce dont les murs peints ont la couleur du sang séché. Des rayonnages de bibliothèque drapés de toiles d'araignée et de poussière sont alignés le long des murs et quatre d'entre eux sont posés au milieu de la pièce. Des centaines de livres aux reliures de cuir s'amoncellent sur leurs étagères affaissées. À l'une des extrémités de la pièce, un petit espace de travail contient une chaise rembourrée de cuir, un repose-pied et une petite table, ainsi que trois cadavres suspendus par les pieds à des fers et des chaînes vissées au plafond près du mur nord. Un appareil en forme de lanterne est posé sur la table et semble être la source de la musique. Un vieil homme est assoupi sur la chaise et ses lunettes aux montures en corne ont glissé tout au bout de son nez.

La bibliothèque contient les connaissances accumulées par une centaine de sages, ainsi que quelques grimoires et parchemins magiques (voir « Le trésor » ci-dessous).

Les cadavres suspendus le long du mur nord sont les restes de trois archimages qui ont tenté de se mêler aux affaires d'Acérérak. La réussite d'un test de Sagesse (Médecine) DD 12 confirme que les trois sont morts lors du mois dernier et que des sorts de destruction sont à l'origine de leur décès.

Le vieil homme assoupi sur la chaise est un **arcanaloth** sous l'effet d'un sort *modifier son apparence*. Le fiélon fait semblant de dormir et un des grimoires de la bibliothèque est posé, ouvert, sur ses genoux. Si on l'approche, l'homme fait mine de se réveiller et demande : « Pourquoi me dérangez-vous ? » La créature ne révèlera pas son vrai nom et utilisera à la place le terme de « M. Fox » pour se désigner. L'arcanaloth est lié à la bibliothèque par la magie d'Acérérak et ne peut pas en sortir. Il ne peut pas non plus permettre à quiconque de sortir des livres ou des parchemins de la bibliothèque.

Si un personnage prononce le vrai nom de l'arcanaloth (« Ygga Raxyg » ; voir la zone 71) à portée de voix du fiélon, celui-ci est étourdi pendant 1 minute. Une fois l'effet étourdi terminé, répéter le nom de l'arcanaloth ne produit aucun effet sur lui pendant les 24 prochaines heures. S'il est tué, l'arcanaloth se dissout pour ne laisser qu'une mare de sang mêlé de pus, ainsi que sa robe et ses lunettes aux montures en corne (voir « Le trésor » ci-dessous).

L'alcôve

L'alcôve dans le coin sud-ouest de la pièce est vide. Si la magie à l'extrémité de la piste violette est toujours active (voir la zone 79), le mur au fond de l'alcôve a la consistance d'une boue épaisse. Les créatures qui traversent le mur, ainsi que des objets que l'on pousse à travers, ressortent par le porche voûté le plus au nord dans la zone 79.

Le trésor

Les lunettes aux montures en corne de l'arcanaloth ne sont pas magiques mais elles valent 250 po. Elles sont aussi une clef ouvrant un portail dans la cité planaire de Sigil. Ce portail mène au plan d'Arcadie et peut s'emprunter dans les deux sens. Un sort de *légende* lancé sur les lunettes révèle cette information et leur valeur potentielle de 2 500 po si elles sont vendues à un magicien ou un sage.

L'appareil sur la table est une boîte à musique en bois foncé orné de filigranes d'or. Un sort de *détection de la magie* ou un effet similaire révèle une aura de magie d'invocation autour de l'objet. Sur chacune de ses cinq faces est sculptée l'image d'une femme cornue jouant un instrument de musique différent : un dulcimer, une flûte, une harpe, une lyre et une viole. Tout en touchant la boîte, une créature peut utiliser une action pour qu'elle joue une mélodie avec l'un des instruments représentés que l'on peut entendre jusqu'à 18 mètres. Le personnage peut également utiliser une action pour arrêter la musique. Le boîte à musique vaut 750 po.

La bibliothèque contient deux cents ouvrages d'histoire (50 po chacun), soixante ouvrages de connaissances magiques (100 po chacun), trois *parchemins magiques* poussiéreux (*création de mort-vivant*, *fabrication* et *résurrection*) et six grimoires. Les trois premiers grimoires contiennent 1d6 sorts chacun de niveau 1 à 3. Le quatrième et le cinquième grimoires contiennent 1d4 sorts chacun de niveau 4 à 6. Le sixième grimoire a un titre (*X le Grimoire Magique du Mystique*) pyrogravé sur sa tranche et il contient 1d3 sorts de niveau 7 à 9.

81. Le bassin d'ébène

> Un bassin rempli d'un liquide épais, noir de jais et luisant occupe cette salle silencieuse aux murs ornés de bas-reliefs représentant des étoiles noires.

Le bassin irradie une aura de magie d'invocation sous l'effet d'un sort de *détection de la magie* ou d'une magie similaire. Les créatures qui entrent en contact avec le liquide épais ne sont pas blessées. Les objets qu'aucune créature ne porte ou ne transporte disparaissent s'ils sont immergés dans cette épaisse substance noire. Ces objets sont définitivement perdus, étant donné qu'ils sont transportés vers un demi-plan secret dont la localisation est indiscernable. Le liquide disparaît instantanément s'il est retiré du bassin, quelle que soit la quantité prélevée.

Activer le bassin

Peggy Mortecloche (dans la zone 71) et monsieur Fil-en-aiguille (dans la zone 74) possèdent des billes noires que l'on peut utiliser pour activer le bassin. Lisez ceci si l'une de ces billes noires est plongée dans le bassin :

> La bille noire coule dans le liquide épais puis s'élève brusquement pour former un obélisque noir d'un mètre vingt de haut – une version miniature de l'obélisque qui se trouve à l'extérieur, devant l'entrée de la tombe.

Une créature qui touche l'obélisque liquide est téléportée, avec tous les objets qu'elle porte et transporte, vers un emplacement inoccupé situé à 3 mètres ou moins de l'obélisque à l'extérieur, devant l'entrée de la tombe (zone 1). Cet effet n'est pas sujet aux protections magiques qui empêchent les sorts de téléportation de fonctionner à l'intérieur de la tombe.

L'obélisque liquide se désagrège dans le bassin et disparaît au bout d'une minute. Plonger une autre bille noire dans le bassin provoque sa reformation.

Conclusion

La destruction de l'Exacteur d'âmes libère les âmes piégées à l'intérieur et met fin à la malédiction mortelle d'Acérérak. Les personnages qui atteignent cet objectif auront sauvé de nombreuses vies et, si la nouvelle de leur héroïsme se répand, des PNJ influents et riches viendront à leur rencontre avec des récompenses en guise de remerciements. Ces récompenses peuvent prendre de nombreuses formes, notamment des parcelles de terre et des faveurs spéciales (voir « Les marques de prestige » au chapitre7 du *Dungeon Master's Guide*). Si les personnages laissent la vie sauve à l'atropal dans les profondeurs de la tombe, il finit par attirer à lui des fanatiques d'Acérérak qui le nourrissent en lui offrant leur âme noire en pâture.

Les trésors perdus

Au fil de leur exploration de la tombe, les personnages trouveront probablement un ou plusieurs fabuleux trésors, ainsi que des objets magiques investis par les esprits des dieux charlatans morts d'Omu. Ce que deviennent ces objets quand les personnages quittent la tombe est décrit ci-dessous.

Les reliques du passé

Acérérak a placé quatre trésors dans la tombe, tels des appâts : la Couronne d'opale noire, l'Œil de Zaltec, le Nombril de la lune et le Calice crânien de Ch'gakare. Les personnages peuvent garder ces objets, les vendre à des acheteurs intéressés ou les rendre à leurs propriétaires légitimes.

Le Calice crânien de Ch'gakare (zone 67). La princesse Mwaxanaré n'a pas les moyens de verser aux personnages la valeur de ce trésor pour le récupérer et elle les méprisera s'ils le vendent à quelqu'un d'autre. Trois des princes marchands de Port Nyanzaru font savoir qu'ils aimeraient acheter le calice : Ifan Talro'a veut l'ajouter à sa collection privée de reliques du Chult, Kwayothé veut le fondre et Zhanthi veut l'acquérir pour des raisons sentimentales. Les personnages feront une grave erreur s'ils refusent l'une ou l'autre de ces offres, car ils pourraient alors recevoir un jeton de la société Ytepka de mauvais augure.

La Couronne d'opale noire (zone 49). Les yuan-tis d'Omu sont à la recherche de ce trésor. S'ils ne peuvent le prendre de force aux personnages, ils tentent de l'acheter ou de la voler à l'individu à qui les personnages l'ont vendue. C'est vous qui décidez si la couronne a le pouvoir de libérer Dendar, le Serpent nocturne. Si la couronne tombe entre de mauvaises mains, les personnages devront s'aventurer dans les cavernes sous les pics de Flamme pour la récupérer avant la fin du monde.

L'Œil de Zaltec (zone 62). La compagnie de la Bannière jaune a été vaincue en tentant d'acquérir ce bijou perdu qui aurait le pouvoir, d'après les rumeurs, de ressusciter les créatures mortes depuis longtemps. Si l'Œil de Zaltec a effectivement un tel pouvoir, il nécessite de grands et nombreux sacrifices pour le faire fonctionner. Les voleurs tabaxis pourraient tenter de le dérober et de le ramener à Maztica, pourquoi pas pour l'échanger contre la libération de leurs proches jetés en esclavage. À l'inverse, un scélérat pourrait acheter le joyau et l'utiliser pour ressusciter un tyran mort, un archimage malfaisant ou quelque autre menace d'une grande puissance.

Le Nombril de la lune (zone 56). Si les personnages tentent de vendre cette pierre à la Porte de Baldur, à Port Nyanzaru ou dans quelque autre cité, la nouvelle de cette vente parvient aux oreilles des espions au service de prospères marchands calishites. Cela pourrait aboutir à une négociation endiablée ou des assassins pourraient être missionnés pour récupérer la pierre et tuer discrètement son nouveau propriétaire. On prétend que cette pierre a le pouvoir de réunifier les familles disséminées par le temps et le destin, mais c'est vous qui décidez si c'est vraiment le cas.

Les objets magiques des dieux charlatans

Certains objets magiques, surtout ceux dans lesquels résident les esprits des neuf dieux charlatans, tombent en poussière et sont détruits dès qu'on les sort de la tombe. Ces objets sont l'*anneau de protection* d'Obo'laka (zone 10), le *bâton du python* de Moa (zone 14), la *masse terrifiante* de Wongo (zone 16), l'*amulette de bonne santé* de Papazotl (zone 22), la *perle de puissance* en forme d'œuf de Nangnang (zone 24), la *baguette merveilleuse* en forme de corne d'I'jin (zone 35), les *bracelets d'archer* de Kubazan (zone 42), l'*instrument de barde* de Shagambi (zone 48) et la *robe de couleurs étincelantes* d'Unkh (zone 55).

Si vous estimez qu'un joueur a tout particulièrement bien interprété le défaut d'un dieu charlatan, l'esprit du dieu pourrait récompenser le personnage de ce joueur en faisant en sorte que son objet magique continue d'exister à l'extérieur de la tombe, à condition que ce personnage soit harmonisé avec l'objet lorsqu'il sort de la tombe.

Le sort de Syndra

Les personnages qui ressortent vivants de la Tombe des neuf dieux ne sauront rien du sort de Syndra Silvane, à moins qu'ils ne reviennent à Port Nyanzaru, qu'ils utilisent un sort, tel qu'une *scrutation*, pour l'observer à distance, ou qu'ils entrent en contact avec elle avec un sort d'*envoi de message* ou une magie similaire. Si les personnages détruisent l'Exacteur d'âmes et si Syndra est toujours en vie, des prêtres la remettent rapidement sur pieds et les personnages peuvent récupérer la récompense qu'elle leur a promis. Si Syndra meurt mais que son âme est sauvée avant d'être dévorée par l'atropal, elle est ramenée d'entre les morts dans les dix jours après la destruction de l'Exacteur d'âmes et honore sa promesse avec le groupe. Dans l'éventualité où Syndra meurt et que son âme est dévorée, son corps restera en attente de funérailles et d'une inhumation en bonne et due forme.

Artus et l'anneau de l'Hiver

Artus Cimber ne veut pas se séparer de l'*anneau de l'Hiver*. Il craint, à juste titre, que l'anneau ne domine et contrôle un autre propriétaire. De plus, sans l'anneau, Artus commencerait à vieillir comme un humain ordinaire et il souhaite vivre l'éternité avec sa bien-aimée Alisande.

Xandala, les Ménestrels, le Zhentarim et les géants du givre loyaux envers le jarl Storvald continueront de chercher l'*anneau de l'Hiver*. Si les personnages reviennent vers la civilisation en compagnie d'Artus, ils devraient rencontrer un ou plusieurs de ces groupes en chemin. Valindra Manteau-d'ombre et les Magiciens rouges de Thay ne rateront pas une occasion de s'emparer de l'anneau par la force.

Avec ou sans l'anneau, Artus Cimber continue d'attendre le retour de Mezro tout en cherchant les moyens d'atteindre ou d'invoquer la cité déplacée. Pour lui, revenir auprès de son épouse est la chose la plus importante. Les personnages qui veulent aider Artus peuvent utiliser des sorts de divination ou leur temps libre pour mener leurs recherches. Ils pourraient également consulter les Ménestrels qui peuvent obtenir des informations susceptibles d'aider Artus dans sa quête, mais ils exigeront l'anneau en échange de leur aide. Obligé de choisir entre l'aide des Ménestrels et l'anneau, Artus choisit ce dernier. Par ailleurs, un portail menant au demi-plan de Mezro pourrait être dissimulé quelque part au Chult, créant les prémisses d'une nouvelle et formidable aventure.

Chair-à-Dragon

S'il est avec les personnages lorsqu'ils s'échappent de la Tombe des neuf dieux, Chair-à-Dragon est ravi de laisser Omu et cette aventure derrière lui. Tant qu'Artus Cimber est vivant, Chair-à-Dragon reste à ses côtés pour l'aider à trouver la cité déplacée de Mezro. Si Artus est mort et qu'il n'y aucun espoir de le relever d'entre les morts, Chair-à-Dragon décide de revenir à Port Nyanzaru où il noie son chagrin dans quelques tonnelets de tej avant de prendre un peu de repos. Le saurien exhale une odeur de rose en faisant ses adieux au groupe. Il croise finalement le chemin de Volothamp Geddarm et les deux explorateurs se lancent ensemble dans de nombreuses aventures.

Omu

À moins que les personnages n'aient débarrassé le fanum du Serpent nocturne de ses occupants, Omu reste sous le contrôle des yuan-tis. Si Ras Nsi est toujours en vie, les personnages ne lui sont plus utiles suite à la disparition de la malédiction mortelle. Il estime qu'ils en savent trop et envoie un groupe de yuan-tis les capturer ou les tuer avant qu'ils ne quittent la cité. Si le groupe est en possession de la Couronne d'opale noire, ils peuvent leur céder en échange de la vie sauve.

Si Fenthaza est vivante, Ras Nasi commet l'erreur de la mettre à la tête de l'équipe envoyée pour tuer les personnages et celle-ci fait au groupe une proposition à la place. Si les personnages acceptent de tuer Ras Nsi, ils pourront s'en aller librement et garder tous les éventuels trésors récupérés dans le fanum, à l'exception de la Couronne d'opale noire car Fenthaza insiste pour qu'ils la lui remettent. Si les personnages parviennent effectivement à vaincre Ras Nsi, Fenthaza respecte les termes de leur accord, mais tente de les détruire s'ils ressortent du fanum affaiblis.

La princesse Mwaxanaré veut restaurer la gloire d'antan d'Omu et y bâtir un nouveau royaume. Avec le Calice crânien de Ch'gakare en sa possession, elle peut obtenir le soutien des Chultais désireux de renouer avec les anciennes coutumes. Toutefois, les princes-marchands de Port Nyanzaru ne veulent pas soutenir ses revendications et les yuan-tis n'abandonneront pas Omu sans combattre. Il faudra des années avant que le rêve de Mwaxanaré ne devienne réalité, en considérant qu'elle y parvienne.

Les Magiciens rouges de Thay

Les nouvelles de la destruction de l'Exacteur d'âmes agacent Valindra Manteau-d'ombre. Grâce à un *cercle de téléportation*, elle retourne en Thay et informe Szass Tam de l'échec de sa mission au Chult. Irrité par l'intrusion du groupe, Szass Tam envoie de nouveaux agents et de redoutables morts-vivants pour espionner les personnages, découvrir leurs faiblesses et (finalement) se débarrasser d'eux. Si les personnages se sont liés d'amitié avec certains membres des Ménestrels et du Zhentarim, des espions œuvrant pour l'une ou l'autre de ces factions découvrent le projet du Magicien rouge et peuvent avertir les personnages.

Acérérak l'Éternel

Acérérak fait en sorte que son phylactère reste caché, et aucun dieu ni sort ne peut découvrir son emplacement. Si son corps physique est détruit, Acérérak se reforme près de son phylactère en 1d10 jours. L'archiliche ne veut pas prendre sa revanche de suite. Il préfère laisser le temps, son allié le plus puissant, tuer les aventuriers. Une fois ces individus morts et disparus, il envisage de ruiner la vie de leurs descendants.

D'autres aventures

Voici la conclusion de *La Tombe de l'Annihilation*. Le manque d'espace nous empêche d'explorer le Chult dans sa totalité, mais vous pouvez créer vos propres aventures basées au Chult et les publier dans la Dungeon Masters Guild (www.dmsguild.com).

Annexe A : Historiques des personnages

Lors de la création des personnages, les joueurs peuvent sélectionner les historiques suivants, si vous l'autorisez. Ces historiques conviennent aux personnages ou aux campagnes associés à la découverte et à l'exploration de cultures exotiques et de civilisations oubliées.

Anthropologue

Les cultures étrangères vous ont toujours fasciné, depuis celles des contrées les plus anciennes et les plus primitives jusqu'aux civilisations les plus modernes. En étudiant les coutumes, les philosophies, les lois, les rituels, les croyances religieuses, les langues et les arts d'autres cultures, vous avez appris comment les tribus, les empires et toutes les formes de société entre ces deux extrêmes façonnent leur destinée et leur chute. Ce savoir, vous l'avez acquis grâce aux livres et aux parchemins, mais aussi grâce à vos observations sur le terrain, en visitant des communautés lointaines et en étudiants les histoires et les coutumes locales.

Compétences maîtrisées : Perspicacité, Religion
Langues : deux au choix
Équipement : un carnet de route relié de cuir, une bouteille d'encre, un porte-plume, une tenue de voyageur, un colifichet à la signification spéciale et une bourse contenant 10 po.

Caméléon culturel

Avant de devenir un aventurier, vous avez vécu la majeure partie de votre vie d'adulte à l'étranger, parmi des gens différents de vous. Vous en êtes venu à comprendre ces cultures étrangères et les coutumes de leurs peuples qui vous ont finalement considéré comme l'un des leurs. L'une de ces cultures a eu plus d'influence sur vous que les autres, ce qui a façonné vos croyances et vos habitudes. Choisissez une race de la culture qui vous a adopté ou déterminez-la au hasard grâce à la table des Cultures d'adoption.

Cultures d'adoption

d8	Culture	d8	Culture
1	Aarakocre	5	Halfelin
2	Nain	6	Humain
3	Elfe	7	Homme-lézard
4	Gobelin	8	Orc

Aptitude : expert en linguistique

Vous pouvez communiquer avec des humanoïdes qui ne parlent pas les langues que vous connaissez. Vous devez observer les humanoïdes interagir entre eux pendant une journée au moins, après quoi, vous apprenez quelques mots, expressions et gestes importants et suffisants pour communiquer de manière rudimentaire.

Personnalités suggérées

Les anthropologues délaissent les sociétés au sein desquelles ils sont nés pour découvrir des modes de vie différents dans d'autres régions du monde. Ils cherchent à savoir comment survivent d'autres races et civilisations ou pourquoi elles n'y sont pas parvenues. C'est la curiosité intellectuelle qui motive certains anthropologistes, là où d'autres cherchent à être connus ou reconnus lorsqu'ils sont les premiers à découvrir une nouvelle peuplade, une tribu oubliée ou la vérité à propos de la chute d'un ancien empire.

d6	Trait de personnalité
1	Je préfère la compagnie de ceux différents de moi, y compris les membres d'autres races.
2	Je ne transige pas lorsqu'il s'agit d'appliquer l'étiquette appropriée ou de respecter les coutumes locales.
3	Je préfère observer une peuplade plutôt que de m'y mêler.
4	Je suis devenu insensible à la violence depuis que j'ai vécu aux côtés de gens violents.
5	Je suis prêt à tout risquer, jusqu'à ma vie, pour découvrir une nouvelle culture ou les secrets d'une société éteinte.
6	Quand j'arrive pour la première fois dans une nouvelle communauté, je ne peux m'empêcher d'apprendre toutes les coutumes de ses habitants.

d6	Idéal
1	**Découverte.** Je veux être le premier à découvrir une culture oubliée. (Tous)
2	**Distance.** On ne doit pas interférer dans les affaires d'une autre culture, même si celle-ci est dans le besoin. (Loyal)
3	**Savoir.** Nous apprenons à nous connaître nous-mêmes en comprenant d'autres races ou cultures. (Tous)
4	**Pouvoir.** Les gens ordinaires ont grand besoin d'un dirigeant fort et je fais tout mon possible pour être celui-là. (Loyal)
5	**Protection.** Je dois faire mon possible pour sauver la société de l'extinction. (Bon)
6	**Indifférence.** La vie est cruelle. Pourquoi sauver des gens qui seront de toute façon amenés à mourir ? (Chaotique)

d6	Lien
1	Mon maître m'a donné un journal de bord plein de savoir et de sagesse. Je serais dévasté si je le perdais.
2	J'ai vécu parmi les membres d'une tribu ou d'un clan primitifs, et il me tarde de retourner là-bas pour voir comment ils s'en tirent.
3	Il y a des années, une tragédie s'est abattue sur les membres d'une société isolée avec lesquels je m'étais lié d'amitié et je vais leur rendre honneur.
4	Je veux en apprendre davantage sur une culture particulière d'humanoïdes que je trouve fascinante.
5	Je cherche à venger un clan, une tribu, un royaume ou un empire qui a été anéanti.
6	Je possède une babiole qui est la clef permettant de trouver une société oubliée depuis longtemps. C'est du moins ce que je crois.

d6	Défaut
1	J'ai le mal de mer en bateau.
2	Je parle tout seul et j'éprouve des difficultés à me faire des amis.
3	Je m'estime supérieur d'un point de vue intellectuel aux gens issus d'autres cultures et j'ai beaucoup à leur apprendre.
4	J'ai pris quelques mauvaises habitudes en vivant avec des gobelins, des hommes-lézards ou des orcs.
5	Je me plains tout le temps.
6	Je porte un masque tribal et ne l'ôte jamais.

Archéologue

Un archéologue étudie les anciennes cultures déchues et depuis longtemps oubliées en analysant leurs vestiges : leurs ossements, leurs ruines, leurs chefs-d'œuvre ayant survécu et leurs tombes. Ceux qui pratiquent l'archéologie voyagent vers les régions les plus reculées du monde pour fouiller les cités en ruine et les donjons perdus. Ils fouillent en quête d'artefacts susceptibles de raconter l'histoire de monarques et de grands prêtres, de guerres et de cataclysmes.

Compétences maîtrisées : Histoire, Survie
Maîtrises des outils : outils de cartographe ou instruments de navigateur
Langues : une au choix
Équipement : une boîte en bois contenant une carte indiquant l'emplacement d'une ruine ou d'un donjon, une lanterne sourde, une pioche de mineur, une tenue de voyageur, une pelle, une tente pour deux personnes, une babiole récupérée sur un site de fouille et une bourse contenant 25 po

Fouille-poussière

Avant de devenir archéologue, vous avez passé la plus grande partie de votre jeunesse à fouiner dans la poussière pour chaparder dans des cryptes et des ruines des reliques à la valeur douteuse. Vous avez réussi à vendre quelques-unes de vos trouvailles et gagné suffisamment d'argent pour vous acheter un équipement d'aventurier correct, mais vous avez conservé un objet d'une grande valeur sentimentale pour vous. Déterminez au hasard ce que vous possédez grâce à la table des Objets significatifs ou choisissez l'un des objets proposés dans cette table.

Objets significatifs

d8	Objet	d8	Objet
1	Perche de 3 mètres	5	Médaillon
2	Pied-de-biche	6	Pelle
3	Couvre-chef	7	Masse
4	Lanterne à capote	8	Fouet

Aptitude : connaissances historiques

Quand vous entrez dans une ruine ou un donjon, vous pouvez déterminer sans vous tromper sa fonction d'origine et identifier ses bâtisseurs, qu'ils soient nains, elfes, humains, yuan-tis ou membres d'une autre race connue. De plus, vous pouvez estimer la valeur monétaire des objets d'art anciens de plus d'un siècle.

Personnalités suggérées

Rares sont les archéologues qui parviennent à résister à une ruine ou un donjon inexploré, surtout si le site est la source de légendes et si les rumeurs affirment qu'il renferme des trésors et reliques ayant appartenu à des magiciens, des seigneurs de guerre ou des membres de la royauté. Certains archéologues fouillent ces sites pour l'argent ou la renommée, tandis que d'autres considèrent ce métier comme une vocation censée expliquer le passé et empêcher que les plus grands trésors du monde ne tombent entre de mauvaises mains. Quelles que soient leurs motivations, les archéologues possèdent les qualités d'un historien acharné, celles d'un chasseur de trésors crapuleux et d'un héros autodidacte.

d8	Trait de personnalité
1	J'aime les bonnes énigmes ou les mystères fascinants.
2	Je suis un collectionneur invétéré qui ne jette jamais rien.
3	Pour moi, la renommée est plus importante que l'argent.
4	Voler les défunts ne me pose aucun problème.
5	Je suis plus heureux dans une vieille tombe poussiéreuse qu'au milieu de la civilisation.
6	Ce ne sont pas les pièges qui me rendent nerveux mais les imbéciles qui les déclenchent.
7	Je n'abandonne jamais, même si l'échec est envisageable.
8	On peut croire que je suis érudit mais j'aime me bagarrer. Ces poings sont faits pour cogner.

d6	Idéal
1	**Conservation.** C'est dans un musée qu'on conserve les artefacts. (Bien)
2	**Avarice.** Je ne risque pas ma vie pour rien mais toujours contre une rétribution, quelle qu'elle soit. (Tous)
3	**Pulsion de mort.** Rien n'est plus excitant que d'échapper de justesse aux griffes de la mort. (Chaotique)
4	**Dignité.** Les défunts et leurs possessions méritent qu'on les traite avec respect. (Loyal)
5	**Immortalité.** Toutes mes explorations font partie d'un plan destiné à découvrir le secret de la vie éternelle. (Tous)
6	**Danger.** Il n'y a pas de découverte importante sans grand danger. Les deux vont de pair. (Tous)

d6	Lien
1	Depuis ma plus tendre enfance, j'entends des histoires à propos de cités perdues. J'ai l'intention d'en découvrir une, de découvrir ses secrets et d'inscrire mon nom dans les livres d'histoire.
2	Je veux retrouver mon mentor qui a disparu lors d'une expédition il y a un certain temps.
3	L'un de mes amis est aussi un rival. Seul l'un de nous deux est le meilleur et j'ai bien l'intention de prouver que c'est moi.
4	Je ne vendrai pas un objet d'art ou un autre trésor unique en son genre ou dont l'importance historique est prouvée.
5	Je suis secrètement amoureux d'un mécène fortuné qui finance mes expéditions archéologiques.
6	J'espère faire d'une bibliothèque, d'un musée ou d'une université un lieu de prestige.

d6	Défaut
1	J'ai secrètement peur de certains animaux sauvages courants et j'en vois partout lorsque je travaille.
2	Je ne peux pas m'empêcher de chercher des portes secrètes dans une pièce avant d'en sortir.
3	Je suis tendu et impatient quand j'explore des donjons ou des ruines.
4	Je n'ai aucun temps à consacrer à la famille ou aux amis. Je consacre tout mon temps à réfléchir à ma prochaine expédition et à la préparer.
5	Quand j'ai le choix de prendre à droite ou à gauche, je prends toujours à gauche.
6	Je ne peux dormir que dans l'obscurité totale.

Annexe B : Les rencontres aléatoires

Des rencontres aléatoires peuvent avoir lieu à Port Nyanzaru, dans les étendues sauvages du Chult et dans Omu. Ces rencontres améliorent l'aspect mystérieux et l'ambiance de l'aventure, tout en augmentant la tension et en rognant les réserves du groupe d'aventuriers. Les rencontres aléatoires sont surtout utiles lorsque le rythme d'une session de jeu ralentit ou quand les joueurs semblent distraits. Nous recommandons un maximum d'une ou deux rencontres aléatoires par session, car vous pouvez fortement ralentir le rythme d'une aventure et faire en sorte que les joueurs perdent le fil de l'histoire si vous en abusez.

Les rencontres à Port Nyanzaru

Il se passe plein de choses à Port Nyanzaru, même sans les rencontres aléatoires, mais si les personnages passent du temps à explorer la ville, quelques incidents aléatoires peuvent vous aider à animer encore davantage cet épisode. Lancez un d20 trois fois par jour vécu par les personnages et vérifiez les possibilités de rencontres chaque matin, chaque après-midi et chaque soirée ou nuit. Une rencontre a lieu sur un résultat de 16 ou plus. Lancez un d20 et consultez la table des Rencontres à Port Nyanzaru pour déterminer la nature de la rencontre que font les personnages, ou choisissez simplement une rencontre qui vous plaît.

Les rencontres en pleine nature

Pendant que les personnages explorent les étendues sauvages ou campent en pleine nature, lancez un d20 trois fois par jour de temps de jeu et vérifiez les possibilités de rencontres chaque matin, chaque après-midi et chaque soirée ou nuit. Une rencontre a lieu sur un résultat de 16 ou plus. Lancez les dés de pourcentage et consultez la table de Rencontres en pleine nature en sélectionnant le terrain où se trouvent les personnages. Après avoir déterminé la nature de la rencontre, vous pouvez utiliser les informations décrites plus loin dans cette annexe pour donner vie à cette rencontre.

Sur les cartes du Chult sont indiquées des régions occupées par des morts-vivants (mineurs ou majeurs). La table des Rencontres en pleine nature se compose de plusieurs colonnes que vous devriez utiliser lorsqu'il s'agit de déterminer des rencontres dans ces régions infestées de morts-vivants ou dans les régions sans ces créatures.

Si les rencontres aléatoires commencent à ennuyer vos joueurs, diminuez les probabilités de rencontres à 18 ou plus, ou même 20. Vous pouvez également laisser les joueurs expliquer comment ils évitent les rencontres faciles ou vous pouvez augmenter leur difficulté pour qu'elles restent amusantes à jouer. Pour augmenter le défi que représente une rencontre facile, vous pouvez décider qu'elle enclenche une deuxième rencontre aléatoire. Par exemple, un combat contre des gobelins pourrait attirer plusieurs goules ou dinosaures situés non loin. Vous pouvez aussi écourter les rencontres en décidant que les monstres fuient lorsque la situation tactique n'est plus en leur faveur ou quand ils ont perdu la plupart de leurs points de vie.

Les rencontres aléatoires ne sont pas prévues selon le niveau des personnages. Si les personnages rencontrent des créatures hostiles qu'ils ont peu de chances de vaincre, donnez-leur l'occasion de fuir, de se cacher, de négocier ou d'éviter une mort certaine d'une façon ou d'une autre. Vous pouvez également décider que d'autres créatures arrivent et offrent une diversion permettant aux personnages de s'échapper. Par exemple, si un personnage doit effectuer un test de caractéristique ou un jet de sauvegarde crucial, vous pouvez décider qu'un **chwinga** (voir l'annexe D) apparaît, lance assistance ou résistance, puis disparaît lors de son prochain tour.

Rencontres à Port Nyanzaru

d20	Rencontre
1	Un perroquet fait ses besoins sur la tête d'un personnage déterminé au hasard.
2	Non loin du port, un **ankylosaure** utilisé pour haler les embarcations dans les canaux des entrepôts commence à tout saccager et doit être calmé, immobilisé ou tué.
3	Un marchand crie « Au voleur ! Arrêtez-le ! » alors d'un jeune **roturier** s'enfuit furtivement devant les personnages. Si le voleur est rattrapé, le marchand reconnaissant peut présenter les personnages à un prince marchand ou leur offrir un service.
4	Un marin étranger saoul (**vétéran** sans arme) tente de provoquer un combat à grands cris contre trois **roturiers** autochtones qui ne font clairement pas le poids face au rustre. Si les personnages interviennent, les autochtones reconnaissants deviennent une source d'informations fiable sur Port Nyanzaru, mais le marin et ses comparses tendent une embuscade aux personnages plus tard et ailleurs en ville.
5	Un mendiant (**roturier**) saisit le bras d'un personnage en criant : « L'ancien sous la Cité interdite donne naissance à un nouveau dieu effroyable ! Les hommes-serpents savent ! Ils savent ! » Puis il s'enfonce dans la foule en titubant. Les passants conseillent aux aventuriers de l'ignorer et leur disent que la plupart de ses prédictions sont fausses.
6	Des cornes retentissent pour donner l'alerte, annonçant une attaque de morts-vivants sur la Gorge de Malar. Des mercenaires empêchent les morts-vivants d'entrer dans la ville même mais des personnes sont piégées dans le temple de Tymora assiégé par 2d6 **zombis** et 2d6 **squelettes** menés par une **goule**. Si les personnages défont les morts-vivants, les prêtres du temple les récompensent en leur offrant 20 litres de tej et une *potion de soins*.
7	Des cris (« Attention ! ») avertissement les personnages juste avant qu'un baril d'eau, un bloc de pierre ou un autre objet lourd ne s'écrase sur l'un des personnages. Celui-ci doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 12 pour éviter le danger. En cas d'échec, il subit 12 (4d6) dégâts contondants. Un personnage qui réussit un test de Sagesse (Perception) DD 15 repère un **yuan-ti sang-pur** déguisé qui s'éloigne furtivement de la scène.
8	Un **troubadour tabaxi** (voir l'annexe D) demande aux personnages une pièce d'or pour aller jouer et leur promet de les rembourser. Si les personnages acceptent, la tabaxi tient sa promesse le lendemain en leur offrant une bourse contenant 10 po.
9	Un voleur (**espion**) tente de faire les poches de l'un des personnages.
10	Les personnages rencontrent par hasard **Volothamp Geddarn** (voir l'annexe D) qui remet un exemplaire de son nouveau livre à l'un des princes marchands de la cité. Il y a 50 % de chances que Volo soit saoul.
11-20	Les personnages rencontrent un PNJ qui leur confie une quête secondaire (voir « Quêtes secondaires » à la page 16).

Rencontres en milieu sauvage

Rencontre	Plage	Jungle Sans mort-vivant	Jungle Morts-vivants mineurs	Jungle Morts-vivants majeurs	Montagnes	Rivières	Ruines	Marais	Zone dévastée
Aarakocres	01-07	—	—	—	01-11	01-03	—	—	—
Aldanis	—	—	—	—	—	04-07	—	1-10	—
Almirajs	—	02	—	—	—	—	03	—	—
Araignées	—	82	51-52	34-36	—	—	67-68	—	—
Artus Cimber	08	05	02	01	—	08-09	07-08	11	01
Attrape-hommes	—	73	40-41	25	—	—	—	—	—
Babouins	—	09	—	—	21-22	—	13-14	—	—
Becs de hache	—	08	06	—	—	—	—	—	—
Brume du singe fou	—	71-72	36-39	—	—	69-70	59-60	67-69	—
Cache	09-10	10-11	07-08	03-05	23-25	11-12	15-18	—	02-05
Cannibales	—	12-13	09-10	—	—	13-15	—	—	—
Chasseur tabaxi	90-94	90	—	—	91-92	92-93	78	—	—
Chwinga	11-12	14-15	—	—	26-27	16-18	19	15-16	—
Crocodile géant	—	—	—	—	—	56-58	—	51-53	—
Crocodiles	—	—	—	—	—	19-23	—	17-21	—
Cyclope	—	16	—	—	28-29	—	20-21	—	—
Dinosaures, allosaure	13-14	17	11	06	—	—	—	22	—
Dinosaures, ankylosaure	—	18	12	07	—	—	—	23	—
Dinosaures, brontosaure	—	19	—	—	—	24	—	24-25	—
Dinosaures, deinonychus	—	20-21	13	—	—	—	22	—	—
Dinosaures, dimétrodon	15-16	—	—	—	—	25-26	—	26-30	—
Dinosaures, hadrosaure	—	22-23	14	08	—	27-28	—	31-33	—
Dinosaures, plésiosaure	17-21	—	—	—	—	29-31	—	—	—
Dinosaures, ptéranodon	22-28	24	15	09	30-38	32-34	—	34-35	—
Dinosaures, quetzalcoatlus	29-31	—	—	—	39-42	35-36	—	—	—
Dinosaures, stégosaure	—	25-26	16	10	—	—	—	—	—
Dinosaures, tricératops	—	27-28	17	—	—	—	—	—	—
Dinosaures, tyrannosaure	—	29-30	18	11-12	—	—	—	—	—
Dinosaures, velociraptor	32-37	31-35	—	13-14	—	—	23	—	—
Dragon féerique	—	36	—	—	—	37	—	—	—
Dragon rouge	38-40	—	—	—	43-45	—	—	—	06-09
Éblis	—	37	—	—	—	38-40	—	36-39	—
Enclave d'Émeraude	41-42	38-42	19-20	15-16	46-47	41-43	24-26	—	—
Escargot écraseur	—	46	—	—	—	—	32-33	46-47	—
Explorateur mort	—	43-44	21-22	17-20	48-50	44-45	27-28	40-41	10-18
Explorateurs	43-46	45	23	21	51-53	46-49	29-31	42-45	19
Géants du givre	56-57	54-55	—	—	—	—	40-41	—	—
Girallons	—	61-62	30-31	—	66-70	—	49-50	—	—
Gobelins	—	63-64	32-33	—	—	—	51-52	—	—
Grands singes	—	03-04	—	—	18-20	—	04-06	—	—
Grenouilles géantes	—	57	—	—	—	59-60	—	54-56	—
Grungs	—	65-66	34-35	—	—	64-66	—	63-64	—
Guenaude nocturne	—	74	42	—	71-73	—	61	71	72-78
Guenaudes aquatiques	75-84	—	—	—	—	75-76	—	—	—
Guêpes géantes	—	60	29	24	64-65	63	46-48	61-62	—

		Jungle							
Rencontre	Plage	Sans mort-vivant	Morts-vivants mineurs	Morts-vivants majeurs	Montagnes	Rivières	Ruines	Marais	Zone dévastée
Hommes-lézards	68-71	69-70	—	—	—	68	58	65-66	—
Jaculis	—	67	—	—	—	67	53-54	—	—
Kamadans	—	68	—	—	—	—	55-57	—	—
Lézards géants	58-63	58	28	—	63	—	42	57-58	—
Lianes meurtrières	—	06-07	03-05	02	—	10	09-12	12-14	—
Lierre musqué jaune et ses zombis	—	97	95-96	93-96	—	—	96	99	—
Magicien Rouge	72-74	77	46	28	81	74	63	—	—
Magmatiques	—	—	—	—	—	—	—	—	46-54
Méphites	—	—	—	—	—	—	—	70	55-71
Monstres de su	—	87	58-59	45	—	—	—	—	—
Morts-vivants, goules	—	—	68-72	52-63	—	94	82-84	95	84-85
Mort-vivant, nécrophage	—	—	80	71-73	—	—	90-91	—	96-97
Mort-vivant, spectre	—	—	78-79	68-70	—	—	88-89	—	—
Morts-vivants, squelettes	—	—	73-77	64-67	—	95	85-87	96-97	86-95
Morts-vivants, zombis	—	—	81-89	74-85	—	96	92-93	98	98
Nains albinos	—	01	01	—	12-17	—	01-02	—	—
Nuées d'insectes	—	89	63-65	47-49	—	84-85	—	90-94	—
Nuées de chauves-souris	88-89	88	60-62	46	88-90	—	76-77	88-89	—
Nuées de piranhas	—	—	—	—	—	86-91	—	—	—
Palmier trois-fleurs	95-00	92	66	50	—	—	79-80	—	—
Paysage hivernal	—	96	94	92	—	—	95	—	—
Plante(s) rare(s)	—	76	45	27	—	73	62	72	—
Poing enflammé	47-49	47-50	24-26	22-23	—	50-51	34-36	—	—
Ptérosauriens	—	75	43-44	26	74-80	71-72	—	—	—
Salamandre	—	—	—	—	—	—	—	—	—
Sanglier-garou	—	94	92	88-89	98-00	—	—	—	—
Sangliers géants	—	56	—	—	62	—	—	—	—
Scorpions géants	—	59	—	—	—	—	43-45	—	38-45
Serpent constricteur	—	78-79	47-48	29-31	—	77-79	—	77-80	—
Serpent constricteur géant	—	80	49	32	—	80	—	81-82	—
Serpent venimeux géant	—	81	50	33	82-84	—	64-66	—	—
Serpents volants	53-55	52-53	27	—	60-61	54-55	39	48-50	—
Singes volants	50-52	51	—	—	54-59	52-53	37-38	—	—
Statue d'Ubtao	—	83-85	53-55	37-40	—	81	69-73	83-85	79
Striges	85-87	86	56-57	41-44	85-87	82-83	74-75	86-87	—
Tertre errant	—	—	—	—	—	—	—	73-76	—
Tigre	—	91	—	—	—	—	—	—	—
Tigre-garou	—	95	93	90-91	—	—	94	—	—
Tortue serpentine géante	64-67	—	—	—	—	61-62	—	59-60	—
Tritons du feu	—	—	—	—	—	—	—	—	20-37
Troll	—	—	67	51	93-97	—	81	—	80-83
Végépygmées	—	93	90-91	86-87	—	—	—	—	—
Yuan-tis	—	98	97-98	97-98	—	97-98	97-98	00	—
Zhentarim	—	99	99	—	—	99-00	99-00	—	99-00
Zorbos	—	00	00	99-00	—	—	—	—	—

Caches

d20	Cache
1	Récupérateur d'eau de pluie (voir chapitre 1) et gamelle
2	10 jours de rations en conserve
3	20 jours de rations en conserve
4	50 jours de rations en conserve
5	1d4 tonneaux contenant chacun 20 litres d'eau
6	1d4 tonneaux de tej (voir le chapitre 1)
7	1d4 matériels d'escalade
8	Coffre contenant 2d4 fioles d'antitoxine
9	20 applications de répulsif pour les insectes sous forme de pommade (voir chapitre 1) dans un tube de cuir
10	1d4 carquois contenant 1d20 flèches chacun
11	Canoë avec 6 pagaies
12	2 lanternes à capote et 10 flasques d'huile de lampe.
13	Tente pour deux personnes et 1d4 paquetages d'explorateur
14	Boîte en bois contenant 2d10 dagues (de piètre qualité, du type articles de commerce)
15	Instruments de navigateur
16	1d10 changes de vêtements en laine
17	Outils de cartographe
18	Tente pour deux personnes et 1d4 trousses de soins
19	2 tentes pour deux personnes, une table de campement pliable et quatre tabourets pliables
20	Boîte en bois contenant 2d4 *potions de soins*

Aarakocres
Les personnages avec une valeur passive de Sagesse (Perception) de 15 ou plus repèrent 1d4+1 **aarakocres** voler au-dessus de leur position. Ces créatures sont des éclaireurs de Kir Sabal ou d'une autre aire. Ils observent le groupe en maintenant une distance de sécurité et ne s'approchent pas à moins que les personnages expriment ouvertement leurs intentions pacifiques. Les hommes-oiseaux sont amicaux et peuvent indiquer aux personnages quelles directions prendre pour rejoindre des sites d'intérêts proches.

Aldanis
1d4 **aldanis** (voir l'annexe D) suivent discrètement les personnages. Ceux avec une valeur passive de Sagesse (Perception) de 12 ou plus parviennent à les repérer. Les aldanis ne communiquent pas avec autrui à moins que la situation ne les y oblige et ne combattront pas, sauf si les personnages refusent de leur payer la taxe les autorisant à quitter l'endroit. Les aldanis aideront les personnages uniquement si ceux-ci leur offrent quelque chose de très précieux en échange – par exemple, leur offrir de repousser une meute de dinosaures prédateurs qui empiètent sur leur territoire.

Almirajs
Les personnages avec une valeur passive de Sagesse (Perception) de 12 ou plus repèrent 1d6 **almirajs** (voir l'annexe D) à une distance de 18 mètres. Les almirajs s'éloignent en courant de toutes les créatures qui s'approchent à 9 mètres ou moins d'eux. Un personnage qui réussit à piéger un almiraj peut utiliser une action pour effectuer un test de Sagesse (Dressage) DD 14. Si le test est réussi, l'almiraj se calme et n'attaque pas le personnage ou fuit, à moins qu'il ne se sente menacé ou s'il est blessé.

Araignées
Les toiles d'araignée géante sont très difficilement discernables dans les marécages et la jungle épaisse du Chult. Les personnages avec une valeur passive de Sagesse (Perception) de 13 ou plus repèrent les toiles à temps et peuvent ainsi avertir les autres membres du groupe de l'imminence d'une rencontre avec 1d6 **araignées géantes**. Sinon, les araignées attaquent par surprise lorsque l'aventurier à la tête du groupe s'empêtre dans une épaisse toile et se retrouve empoigné (Évasion DD 12). Des centaines de bébés araignées géantes grouillent sur les toiles mais elles sont inoffensives.

Artus Cimber
On peut rencontrer **Artus Cimber** (avec ou sans **Chair-à-Dragon**, son compagnon de voyage saurial) à peu près n'importe où. Voir l'annexe D pour plus d'informations sur ces PNJ. Les personnages peuvent tomber sur le campement d'Artus en fin de journée ou il peut les rencontrer par hasard, dans le campement d'un autre groupe d'explorateurs ou en train de raconter une histoire à Chair-à-Dragon, par exemple. Il peut surgir de nulle part et utiliser les pouvoirs de l'*anneau de l'Hiver* pour aider les personnages engagés dans une rencontre délicate.

Attrape-hommes
Les personnages butent contre un parterre de 1d4+1 **attrape-hommes** (voir l'annexe D) qui sont indétectables jusqu'au moment où ils attaquent. 3 mètres séparent chacune des plantes et seule l'une d'elles attaque donc lors du premier round. Les autres doivent attendre que les personnages approchent à 1,50 mètre ou moins d'elles.

Babouins
Un groupe de 3d6 **babouins** prennent ombrage des personnages et de leur intrusion. Les personnages peuvent détourner l'attention des animaux en jetant à chacun l'équivalent d'une journée de nourriture. Sinon, les babouins attaquent.

Becs de hache
Un troupeau de 1d6+3 **becs de hache** charge les personnages. Ceux-ci peuvent les entendre approcher, mais ne peuvent rien voir à travers l'épaisse broussaille jusqu'au moment où les becs de hache en surgissent pour les attaquer et trancher tout ce qui se trouve à leur portée.

Brume du singe fou
Un banc de brume bleue engloutit le groupe en couvrant une zone de 1d6 carrés de 6 mètres de côté. Les personnages avec une valeur passive de Sagesse (Perception) de 13 ou plus repèrent la brume et peuvent avertir les autres de son approche. Si la rencontre a lieu pendant que le groupe campe, la brume traverse le campement à une vitesse de 1,50 mètre par round. Les personnages qui entrent en contact avec la brume risquent de contracter la fièvre du singe fou (voir « Maladies » à la page 40).

Cache
Le groupe découvre une cache de ravitaillement laissée là par des explorateurs. Il est impossible de dire, en observant la cache, si ceux qui ont caché ce ravitaillement sont toujours vivants et sont donc susceptibles de le récupérer ou s'ils sont morts. Lancez un d20 et consultez la table des Caches pour déterminer ce que découvrent les personnages.

Cannibales
Des cannibales du Chult rôdent en petits groupes dans la jungle, et tuent et dévorent des zombis tout en évitant les morts-vivants plus rapides et dangereux. Reniés par leurs dieux, les cannibales vénèrent depuis Dendar, le Serpent nocturne, et rendent hommage à Ras Nsi en échange de ses faveurs et de sa protection. Ils se peignent un triangle bleu

(le symbole de Ras Nsi) sur le front pour prouver leur dévotion et on en a déjà vu s'aventurer dans Omu pour chasser et présenter leurs hommages.

Si cette rencontre a lieu en journée, les personnages repèrent 3d6 **guerriers tribaux** qui se repaissent des restes putréfiés d'un zombi démembré. Si les personnages restent silencieux et gardent leurs distances, ils peuvent s'éloigner sans se faire repérer par les cannibales.

Si cette rencontre se déroule de nuit, 3d6 **guerriers tribaux** tentent de s'introduire discrètement dans le campement des aventuriers pour les massacrer. Les personnages qui montent la garde peuvent anticiper l'attaque s'ils réussissent un test de Sagesse (Perception) DD 10.

Chasseur tabaxi

Les personnages avec une valeur passive de Sagesse (Perception) de 15 ou plus repèrent un **chasseur tabaxi** (voir l'annexe D) en train d'observer leur groupe depuis une position privilégiée à une distance de 90 mètres. Si le tabaxi n'est pas repéré, il peut suivre discrètement les personnages pendant un moment puis apparaître soudainement pour les aider à combattre lors d'une rencontre compliquée ou les prévenir d'un danger à proximité.

Si cette rencontre a lieu dans Omu, consultez le chapitre 3 pour plus d'informations sur les chasseurs tabaxis que l'on rencontre là-bas.

Chwinga

Un **chwinga** (voir l'annexe D) s'intéresse aux personnages. Il tente de leur voler quelque chose de précieux dans un sac ou un canoë laissé sans surveillance, mais les personnages avec une valeur passive de Sagesse (Perception) de 17 ou plus le remarquent. Le chwinga laisse toujours quelque chose en échange : un joli coquillage, une poignée de noix ou une pierre précieuse brute (10 po).

Crocodile géant

Avant qu'il ne surgisse hors de l'eau, effectuez un test de Dextérité (Discrétion) pour le **crocodile géant**. Les personnages avec une valeur passive de Sagesse (Perception) inférieure au résultat du test sont surpris lorsque la créature monstrueuse passe à l'attaque.

Crocodiles

Les personnages avec une valeur passive de Sagesse (Perception) de 12 ou plus voient et entendent 1d4+1 **crocodiles** quelques instants avant qu'ils n'attaquent ; tous les autres personnages sont surpris. Un crocodile peut faire chavirer un canoë et forcer ses occupants à tomber dans l'eau en utilisant son action et en réussissant un test de Force (Athlétisme) DD 15.

Cyclope

Un **cyclope** retourne chez lui près de la baie de la Tortue serpentine. Il ne cherche pas la bagarre, mais des mouvements brusques ou des signes d'hostilité de la part des personnages peut l'inciter à engager le combat. Le cyclope connaît plutôt bien la région autour du lac Luo et l'extrémité occidentale de la vallée de l'Effroi, et n'a jamais vu de sites comme Omu dans ces régions.
Faites deux jets de dés sur la table des Trésors personnels pour voir si le cyclope possède des trésors.

Dinosaures

Les rencontres avec de « grands agitateurs » sont courantes au Chult, même si toutes ces créatures ne sont pas nécessairement hostiles.

Allosaure. L'odeur du groupe attire 1d3 **allosaures** qui apparaissent à une distance de 100 mètres lorsque les personnages les repèrent pour la première fois. Les personnages qui réussissent un test de Sagesse (Survie) DD 15 peuvent trouver un endroit sûr (une haute branche, une étroite crevasse, un arbre creux, et ainsi de suite) que les prédateurs ne peuvent atteindre ou dans lequel ils ne peuvent entrer.

Ankylosaure. Un **ankylosaure** grincheux se gave de plantes mais attaque les personnages s'ils le dérangent.

Brontosaure. Un **brontosaure** (voir l'annexe D) solitaire, visiblement conscient de la présence des personnages, se déplace vers eux d'un pas lourd. Il peut piétiner les personnages s'ils ne s'écartent pas sur son passage mais les attaque uniquement pour se défendre.

Deinonychus. Un **sanglier** sauvage passe au milieu du groupe à toute vitesse, suivi de près par un groupe de 1d4+2 **deinonychus** (voir l'annexe D) en chasse.

Trésors personnels

d100	Trésor
01-50	Aucun
51-52	Une carte rudimentaire dessinée sur un morceau de peau de dinosaure tannée, montrant un itinéraire pour rejoindre Port Nyanzaru et l'emplacement d'un site d'intérêt ou d'un antre déterminé au hasard (250 po)
53-54	1d4 pierres précieuses (10 po chacune) dans une petite bourse
55-56	Un anneau en malachite incrusté d'électrum (50 po)
57-58	Une fiole bouchée et vide sculptée dans l'os gravé d'une aile d'aarakocre (5 po)
59-60	Un carquois moisi contenant 1d10 flèches d'argent
61-62	Une pépite d'or aussi grosse que le poing d'un nain (50 po)
63-64	Une fiole bouchée contenant du venin de serpent (voir le chapitre 8 du *Dungeon Master's Guide*)
65-66	Une pipe en ivoire gravé (25 po)
67-68	Un étui contenant 2d12 blocs d'encens de répulsif pour les insectes
69-70	Un jeton en fer sur lequel est gravé le symbole d'un tricératops (le signe de la société Ytepka), d'une valeur de 50 po à la revente à Port Nyanzaru
71-72	*Potion d'amitié avec les animaux*
73-74	*Potion de vitalité*
75-76	*Parchemin magique* (choisissez un sort de niveau 1)
77-78	Une fiole bouchée contenant du poison de vouivre (voir le chapitre 8 du *Dungeon Master's Guide*)
79-80	Un couteau en obsidienne (25 po)
81-82	Un tube de bois bouché contenant 1d4 pierres précieuses (50 po chacune)
83-84	Un petit orbe en onyx dont la surface est gravée de motifs ressemblant à un labyrinthe (75 po). Il peut servir de focaliseur arcanique ou druidique.
85-86	Un masque de gobelin batiri en bois peint serti de neuf pierres précieuses (10 po chacune)
87-88	Un sablier (1 000 po)
89-90	Un luth (35 po) dont une corde est cassée
91-92	Des outils de voleur (25 po)
93-94	Un cadenas d'excellente qualité (50 po) qui nécessite la réussite d'un test de Dextérité DD 20 pour parvenir à le déverrouiller en utilisant des outils de voleur (la clé du cadenas est manquante)
95-96	Un pot de *baume de Keoghtom*
97-98	*Cor de destruction*
99-00	*Baguette des secrets*

Explorateurs morts

d20	Restes
1	Le cadavre boursouflé d'un halfelin, criblé de minuscules flèches et pendu à un arbre au bout d'une liane (le halfelin s'est introduit sur le territoire sacré des grungs et le cadavre a été pendu ici en guise d'avertissement).
2	Les ossements d'un humanoïde sans armure attaché à un arbre avec des lianes (cet explorateur a été capturé par des gobelins batiris, enduit de miel et laissé à la merci d'insectes voraces).
3	Les restes broyés d'une naine sans armure. Les marques sur le cadavre indiquent qu'elle s'est fait piétiner à mort par un dinosaure enragé.
4	Les os rognés et calcinés d'un humanoïde (ce malheureux a été tué et dévoré par ses compagnons affamés et délirants à cause de la fièvre).
5	Le corps mutilé d'une demi-elfe matraquée à mort, semble-t-il (ce sont des ptérosauriens qui l'ont lâchée de très haut).
6	Les os éparpillés d'un nain réduit en pièces avant d'être dévoré (un groupe de velociraptors en chasse a eu raison de ce nain).
7	Le cadavre violacé et gonflé d'un elfe mort il y a quelques jours seulement, après avoir été mordu par un serpent venimeux.
8	Le cadavre encore frais d'un humain coincé dans un arbre creux (des girallons ont l'intention de revenir ici plus tard pour le dévorer).
9	Le squelette d'un humanoïde assis sur une chaise de campement pliable. Il tient encore dans ses mains squelettiques son couteau et sa fourchette.
10	Le cadavre desséché d'un gnome enfermé dans un cocon de toile d'araignée géante.
11	Le corps d'un humain dont il ne reste que la partie supérieure. Des marques indiquent que l'explorateur a rampé sur une très longue distance après avoir été mordu par un tyrannosaure qui l'a coupé en deux (une chartre du Poing enflammé sur le cadavre indique que cet homme était le seigneur Onovan IV des Vaux).
12	Le squelette calciné d'un elfe, à l'intérieur du squelette lui aussi calciné d'un serpent constricteur (les deux ont été tués par un sort d'*éclair*).
13	Le corps en putréfaction d'une grenouille géante avec la lame d'une épée courte qui dépasse de son dos (si la grenouille est éventrée, on trouve à l'intérieur le corps partiellement digéré d'un halfelin).
14	Un tabaxi par terre, les membres en croix, mais ses membres et sa tête ont été arrachés de son corps et recousus grossièrement aux mauvais endroits.
15	Un demi-orque empalé sur la corne arrachée d'un tricératops contre un énorme arbre.
16	Un gnome beaucoup trop cuit embroché au-dessus d'une fosse à feu éteinte, mais personne ne l'a mangé (des armes et des outils de gobelin sont disséminés un peu partout parmi les traces de pattes d'un velociraptor).
17	Un humanoïde décapité, suspendu tête-bêche à un arbre et dans lequel sont plantées de manière symétrique six lances de gobelin batiri (c'était un Magicien Rouge, d'après sa robe. Sa tête est introuvable).
18	Le cadavre d'un elfe en équilibre sur une branche d'arbre à une hauteur de 12 mètres, jambes et bras pendants (une note coincée entre le cadavre et la branche explique que l'elfe a grimpé dans l'arbre pour échapper à un allosaure en maraude et avait trop peur de redescendre).
19	Les restes en décomposition d'un humain portant un casque du style de ceux portés par le Poing enflammé. Ses jambes sont cassées (il a succombé au souffle euphorisant d'un dragon féerique et a chuté du haut d'une falaise. Un compagnon a tenté de le ramener à Fort Belurian mais le guerrier est mort en chemin).
20	Une naine avec six grands trous dans son armure et sa poitrine (un stégosaure l'a frappée de plein fouet avec sa queue).

Les prédateurs jettent leur dévolu sur les personnages qu'ils considèrent comme des proies plus intéressantes.

Dimétrodon. Les personnages repèrent un groupe de 2d6 **dimétrodons** (voir l'annexe D) sur la berge ensoleillée d'une rivière ou sur des rochers affleurant la surface de l'eau. Sur un résultat impair, les dimétrodons ne portent aucun intérêt aux personnages. Sur un résultat pair, ils sont affamés et attaquent à la moindre provocation ou si les personnages s'approchent à 30 mètres ou moins d'eux.

Hadrosaure. Un troupeau de 3d6 **hadrosaures** (voir l'annexe D) paissent non loin, accompagnés de leurs 1d6 petits non combattants. Les adultes n'attaquent pas à moins qu'on ne les attaque ou menace. Les petits sont des bêtes de Petite taille que l'on peut vendre à Ifan Talro'a à Port Nyanzaru pour 50 po chacun, ou pour 100 po si un personnage réussit un test de Charisme (Persuasion) DD 15 afin de négocier le prix. Les jeunes dinosaures sont faciles à dresser s'ils sont séparés de leurs parents, mais les adultes combattent si leurs petits sont capturés.

Plésiosaure. Deux **plésiosaures** se battent au-dessus du cadavre d'une pieuvre géante. Si les personnages sont sur une rivière, ils remarquent les créatures à une distance de 90 mètres, auquel cas elles beuglent de façon menaçante et se déplacent pour attaquer le groupe. Pour pagayer afin d'amener le canoë vers un endroit sûr le long de la berge de la rivière, un personnage dans l'embarcation doit réussir un test de Force (Athlétisme) DD 13, pendant que les autres personnages dans l'embarcation utilisent l'action Aider. Les canoës qui n'atteignent pas la berge chavirent et sont détruits par les reptiles qui s'en prennent ensuite aux nageurs dans l'eau.

Ptéranodon. Les personnages repèrent une volée de 2d6 **ptéranodons** au-dessus de leur tête. Ils gardent leurs distances et attaquent uniquement s'ils sont menacés.

Quetzalcoatlus. Les personnages repèrent une volée de 1d4+1 **quatzalcoatlus** (voir l'annexe D). Ils gardent leurs distances et attaquent uniquement s'ils sont menacés.

Stégosaure. Ce **stégosaure** (voir l'annexe D) solitaire est de bonne humeur. La curiosité le pousse à se rapprocher des personnages, mais il donne un grand coup de queue sur ceux qui tentent de le toucher.

Tricératops. Un **tricératops** qui semble brouter seul est en réalité une mère avec un nid non loin contenant un petit non combattant et deux œufs non encore éclos. La mère fixe des yeux les personnages de manière suspicieuse mais n'attaque pas, à moins qu'ils ne se positionnent entre elle et son nid. Ifan Talro'a à Port Nyanzaru offre 50 po en échange d'un œuf intact de tricératops ou d'un petit. Un personnage peut négocier le prix et le faire monter à 150 po s'il réussit un test de Charisme (Persuasion) DD 15.

Tyrannosaure. Les personnages repèrent un **tyrannosaure** à une distance de 90 mètres. Il y a 50 % de chances

que le mastodonte affamé soit en train de combattre contre un stégosaure, un tricératops ou deux serpents constricteurs géants, un singe géant ou une horde de goules et de zombis. Aucune de ces créatures ne s'alliera volontairement au groupe pour combattre le tyrannosaure mais leur présence peut affaiblir le mastodonte, à tel point que les personnages pourraient même l'abattre.

Les personnages peuvent éviter la rencontre avec le tyrannosaure s'ils gardent leurs distances et réussissent un test de groupe de Dextérité (Discrétion) DD 15. Si un personnage au moins est formé dans la compétence de Survie, tous les personnages sont avantagés lors de ce test.

Velociraptor. Un troupeau de 3d6 **velociraptors** (voir l'annexe D) surgissent de derrière un abri et attaquent. Effectuez un unique test de Dextérité (Discrétion) pour les dinosaures, avec un avantage. Les personnages dont la valeur passive de Sagesse (Perception) est égale ou supérieure au résultat du test des velociraptors ne sont pas surpris.

Dragon féerique

Un **dragon féerique** vert et invisible s'intéresse aux aventuriers et les suit pendant un moment. Si les personnages sont de bonne humeur, le minuscule dragon leur joue des farces inoffensives pendant leur prochain repos court ou long. Si ses blagues ne provoquent par leur colère, le dragon redevient visible et répond avec sincérité à trois de leurs questions avant de leur dire adieu. Si les personnages semblent renfrognés ou méchants, ou si les farces du dragon féerique leur restent en travers de la gorge, il part à tire d'ailes sans les aider d'aucune façon.

Le dragon féerique a visité Omu récemment ; il sait que des gargouilles maléfiques et des « hommes-serpents » surveillent la cité. Il sait également des choses sur les endroits ou les sites d'intérêt proches, à votre discrétion.

Dragon rouge

Si les personnages sont à 75 kilomètres ou moins de la mine du Cœur de vouivre (voir le chapitre 2), ils voient le **jeune dragon rouge** femelle appelé Tzindelor, ou Amadou, faire des cercles en volant au-dessus de la mine. S'ils sont plus loin, ils la voient voler dans la direction de la mine. Le dragon ignore les personnages à moins qu'ils ne fassent quelque chose susceptible d'attirer son attention.

Éblis

Si les personnages se déplacent lorsque survient cette rencontre, ils croisent par hasard 1d4+1 **éblis** (voir l'annexe D) qui vivent dans des huttes de roseaux montées sur pilotis au-dessus d'une étendue d'eau ou d'une zone marécageuse. Les éblis attaquent les personnages blessés ou affaiblis, mais proposent des informations en échange de pierres précieuses s'ils ont affaire à un groupe composé de membres forts et bien armés. Contre des pierres précieuses d'une valeur totale de 50 po, ils indiquent aux aventuriers la direction des sites d'intérêt à proximité. Si les personnages suivent ces directions, ils bénéficient d'un avantage lors des tests effectués pour atteindre les sites d'intérêt correspondants (voir « Navigation » à la page 38). Si les personnages défont les éblis et fouillent leurs huttes, faites trois jets sur le table des Trésors personnels pour déterminer si les éblis ont caché des trésors dans leurs demeures.

Si cette rencontre a lieu pendant que campe le groupe, les éblis s'introduisent discrètement dans leur campement et tentent d'enlever un personnage.

Enclave d'Émeraude

Les personnages rencontrent un groupe d'éclaireurs de l'Enclave d'Émeraude ou tombent par hasard sur l'un de leurs avant-postes. Déterminez le type de rencontre le plus approprié en fonction des circonstances et de l'emplacement.

Éclaireurs de l'Enclave. Le groupe rencontre 1d4+1 membres de l'Enclave d'Émeraude chargés d'éliminer la menace que représentent les morts-vivants. Un **ecclésiastique** de Mailikki accompagne le groupe mais tous les autres membres sont des **éclaireurs**. Si l'un des aventuriers est mort récemment, vous pouvez profiter de cette rencontre pour introduire un nouveau personnage – un membre de l'Enclave d'Émeraude, un individu sauvé par les éclaireurs ou un personnage qui a embauché les éclaireurs pour qu'ils lui servent de guides.

Les éclaireurs sont prêts à échanger des informations de manière équitable avec un groupe d'individus dont l'alignement n'est pas mauvais. Les personnages peuvent également convaincre les éclaireurs de les rejoindre pour une durée maximale de 3 jours s'ils réussissent un test de Charisme (Persuasion) DD 12. Les éclaireurs de l'Enclave d'Émeraude ont suffisamment de nourriture et d'eau pour se sustenter et chaque éclaireur possède un paquetage d'explorateur.

Avant-poste de l'Enclave. Les personnages avec une valeur passive de Sagesse (Perception) de 13 ou plus repèrent une plateforme de bois dans un arbre. La plateforme est à une hauteur de 2d6 × 1,50 mètres et la réussite d'un test de Force (Athlétisme) DD 12 est nécessaire pour l'atteindre en grimpant dans l'arbre. La plateforme fait 3 mètres de côté et elle est suffisamment robuste pour supporter le poids de six personnages avec leur équipement.

Explorateur mort

Les cadavres et les squelettes de ceux qui ont succombé aux terreurs de la jungle jonchent le Chult. Quand les personnages découvrent une telle victime, lancez un d20 et consultez la table des Explorateurs morts pour déterminer la nature de leur découverte. Faites ensuite un jet sur la table des Trésors personnels pour déterminer s'ils trouvent quelque chose d'intéressant sur les restes ou à proximité.

Explorateurs

Les aventuriers rencontrent par hasard un groupe d'explorateurs composé d'un **mage**, d'un **ecclésiastique**, d'un **éclaireur** et de 1d6 **guerriers tribaux**. Lancez un d6 pour déterminer la situation du groupe :

1-2. Les explorateurs sont perdus et affamés.
3-4. Les personnages sont en bonne santé mais sont activement pourchassés par des tritons du feu, des goules, des gobelins ou des grungs (voir le paragraphe correspondant dans cette annexe).
5. Les explorateurs sont en bonne santé et se dirigent vers le site d'intérêt le plus proche dans l'intention de l'explorer.
6. Les explorateurs sont en bonne santé et reviennent vers Port Nyanzaru pour se reposer et se ravitailler.

Escargot écraseur

Les personnages repèrent la traînée visqueuse laissée par un **escargot écraseur** (voir l'annexe D). S'ils souhaitent remonter sa piste, la réussite d'un test de Sagesse (Survie) DD 10 leur permet d'emprunter la bonne direction jusqu'à l'escargot.

Géants du givre

Les personnages entendent les bruits de pas d'énormes créatures en train de déambuler dans la nature. S'ils prennent la direction de ces bruits, ils rencontrent une équipe de recherche composée de trois **géants du givre** et de 1d2 **loups arctiques**. Pour chacune de ces rencontres, il y a 20 % de chances que cette équipe de recherche soit celle de Drufi (voir « Hvalspyd » à la page 70).

Les géants du givre sont surtout préoccupés par la localisation de l'*anneau de l'Hiver* et ils peuvent aider les personnages si ceux-ci leur révèlent des informations utiles à son propos. Ils attaquent sur le champ les personnages qui ne veulent pas divulguer leurs informations ou qui menacent de révéler la présence des géants au Poing enflammé. Les géants du givre ne portent aucun trésor sur eux lorsqu'ils sont à l'extérieur pour chasser.

Girallons

Deux **girallons** (voir l'annexe D) attendent dans les arbres, se juchent au sommet de rochers ou marchent d'un pas lourd dans une ruine envahie par la végétation. Les personnages les repèrent automatiquement et peuvent éviter une rencontre hostile s'ils se retirent en réussissant un test de Dextérité (Discrétion) DD 13.

Si les personnages parviennent à vaincre ou à effrayer les girallons, une fouille de la zone permet de découvrir une cache secrète dont le contenu est déterminé par un jet sur la table des Caches. Les girallons peuvent également avoir dissimulé un trésor à proximité ; faites un jet sur la table des Trésors personnels pour déterminer si les aventuriers trouvent un trésor en fouillant la zone.

Gobelins

Une patrouille batirie typique ou un groupe de chasseurs se compose d'un **boss gobelin** à la tête de 2d6+3 **gobelins** dont tous portent des masques de bois peints. Ils se déplacent discrètement dans les régions qui leur sont familières et s'aventurent rarement en dehors de leur territoire. Les Batiris préfèrent chasser de nuit et se faire discrets en tendant des embuscades le jour.

Une rencontre de nuit avec des gobelins batiris consiste en une attaque du campement des personnages. Chaque membre du groupe qui monte la garde doit effectuer un test de Sagesse (Perception) DD 16, avec un désavantage à cause des bruits de la jungle pendant la nuit. En cas de réussite, un personnage perçoit les gobelins en train de prendre leurs positions d'attaque et peut donner l'alerte en réveillant le reste du groupe. Si aucun personnage de garde ne réussit le test, tous les membres du groupe sont surpris.

Si cette rencontre a lieu de jour, pendant le déplacement des personnages, chaque membre du groupe effectue un test de Sagesse (Perception ou Survie) DD 16 pour repérer les signes d'une embuscade imminente, c'est-à-dire un terrain désavantageux associé à un silence suspect et inhabituel dans la jungle.

Les gobelins supplient qu'on épargne leur vie s'ils sont capturés. Si les personnages peuvent obtenir par la force ou la contrainte une promesse de coopération de la part des prisonniers gobelins, les Batiris leur serviront de guides. Ils ont tous la compétence additionnelle suivante : Survie +1.

Grands singes

Les personnages croisent par hasard 2d4 **grands singes** en train de manger des fruits savoureux. Les grands singes se sentent menacés et montrent qu'ils sont prêts à défendre leur nourriture. Si les personnages reculent lentement et immédiatement, les grands singes continuent de les menacer mais n'attaquent pas. Ils attaquent si les personnages se comportent autrement.

Grenouilles géantes

Ces 2d6 **grenouilles géantes** affamées se sont regroupées pour chercher ensemble de la nourriture et tentent de dévorer tout ce qu'elles croisent sur leur chemin. Les personnages sont amplement avertis de leur approche, car les amphibiens font beaucoup de bruit en sautant dans leur direction.

Grungs

Un groupe de chasseurs grungs se compose de 2d6 **grungs** menés par un **guerrier d'élite grung** (voir l'annexe D pour ces deux profils). Si cette rencontre a lieu pendant que les personnages voyagent, les grungs sont dans les arbres et leur tendent une embuscade. Les personnages avec une valeur passive de Sagesse (Perception) de 14 ou plus les repèrent juste à temps. Tous les autres personnages sont surpris.

Si cette rencontre a lieu pendant que le groupe campe, les grungs ont repéré les personnages plus tôt dans la journée et les ont suivis discrètement. Chaque personnage qui monte la garde doit réussir un test de Sagesse (Perception) DD 14, avec un désavantage à cause des bruits de la jungle de nuit. En cas de réussite, un personnage repère les grungs en approche et peut réveiller les autres membres du groupe. Si personne de garde ne réussit le test, tous les personnages sont surpris.

SI les personnages capturent un ou plusieurs grungs, les hommes-grenouilles proposent de montrer aux personnages où se trouve leur trésor en échange d'une promesse de liberté. Le « trésor » est à 750 mètres de la position actuelle du groupe, dans une cache dont le contenu doit être déterminé au hasard en effectuant un jet de dés sur la table des Caches.

Guenaude nocturne

L'une des Sœurs couturées (voir le chapitre 5) suit discrètement le groupe en restant dans la Frontière éthérée. Lors du prochain repos long des aventuriers, la **guenaude nocturne** se matérialise et prélève le sang ou des cheveux d'un personnage au hasard avant de retourner dans le plan Éthéré.

Guenaudes aquatiques

Les personnages rencontrent trois **guenaudes aquatiques** membres d'une assemblée. Leur ruse favorite consiste à tirer un canoë abandonné ou endommagé sur une berge et à se faire passer pour des explorateurs blessés ou échoués et qui ont besoin d'aide.

Si les personnages défont les guenaudes aquatiques et fouillent la zone, faites trois jets sur la table des Trésors personnels pour déterminer s'ils trouvent des trésors. Si les guenaudes possèdent des trésors, elles les ont cachés dans un coffre de bois vermoulu.

Guêpes géantes

Des bourdonnements annoncent la présence de 1d6 **guêpes géantes** avant que les personnages ne les voient. Les guêpes attaquent immédiatement, en ignorant les cibles portant des armures lourdes pour se jeter sur celles peu ou pas protégées. À la fin de la rencontre, les personnages blessés par une guêpe géante doivent réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 11 pour ne pas contracter la tremblote (voir « Maladies » à la page 40).

Hommes-lézards

Les personnages rencontrent 2d4 **homes-lézards** et un **chaman homme-lézard**. Ces hommes-lézards sont membres d'une tribu ou d'un royaume dans la vallée de l'Effroi. Ils attaquent s'ils ne sont pas apaisés avec de la nourriture (l'équivalent d'une journée de nourriture par homme-lézard dans le groupe).

Jaculis

1d6 **jaculis** (voir l'annexe D) attaquent sans prévenir les aventuriers en sautant du haut des arbres. Les personnages avec une valeur passive de Sagesse (Perception) de 14 ou plus peuvent réagir mais tous les autres sont surpris.

Kamadans

Les personnages tombent dans une embuscade tendue par 1d2 **kamadans** (voir l'annexe D). Les personnages avec une valeur passive de Sagesse (Perception) de 16 ou plus sont prévenus de l'imminence de l'attaque mais tous les autres sont surpris. Les personnages qui l'emportent sur les kamadans peuvent fouiller la zone et trouver leur tanière en réussissant un test de Sagesse (Survie) DD 15.

Il y a 25 % de chances qu'une tanière de kamadans contienne 1d3 petits non combattants de la taille de chats domestiques. Leurs serpents n'ont pas encore poussé et ils ressemblent à des léopardeaux. Ifan Talro'a à Port Nyanzaru paiera 150 po pour obtenir un petit kamadan vivant, mais la réussite d'un test de Charisme (Persuasion) DD 15 permet de négocier ce prix pour l'augmenter jusqu'à 300 po.

Lézards géants

Les personnages rencontrent 1d6 **lézards géants** qui prennent un bain de soleil sur des rochers chauds. Les lézards ne représentent aucune menace à moins d'être agressés et sont trop obstinés pour être dresser afin d'en faire des animaux de bât.

Lianes meurtrières

Les personnages entrent sans le savoir dans le territoire de chasse de 1d3 **lianes meurtrières** (voir l'annexe D). Il est impossible de distinguer les lianes de plantes ordinaires en faisant des tests de Sagesse (Perception). Elles traînent toutefois des cadavres vers leurs racines et les personnages peuvent donc sentir leur odeur en se rapprochant. Comme les lianes meurtrières sont mobiles, elles peuvent s'introduire discrètement dans le campement des personnages et les étrangler pendant leur sommeil au cours de la soirée ou de la nuit.

Lierre musqué jaune et ses zombis

Les personnages passent à proximité d'une ruine occupée par 3d6 **zombis de lierre musqué jaune** (voir l'annexe D). Les zombis peuvent être disséminés un peu partout dans la zone ou regroupés, en fonction du terrain. Au cœur de la ruine, un **lierre musqué jaune** (voir l'annexe D) est suspendu à un porche voûté croulant, à une statue ou à un puits dont l'eau est viciée.

Si cette rencontre a lieu pendant que campent les aventuriers, les zombis surgissent d'une ruine proche pour attaquer le campement et tenter de plonger les personnages dans l'inconscience. Ils traînent ensuite ces personnages vers le lierre musqué jaune.

Magicien Rouge

Ce groupe comprend un Magicien Rouge (**mage** humain ou humaine de Thay, LM), 1d6 **gardes** et 1d6 **squelettes**, tous responsables devant Valindra Manteau-d'ombre (voir « Le cœur d'Ubtao » à la page 53). Si cette rencontre a lieu à l'extérieur d'Omu, ces renforts sont en route vers la cité. Si la rencontre a lieu dans Omu, le Magicien Rouge est en train de fouiller la cité à la recherche de sanctuaires (voir le chapitre 3). Ce groupe ne met pas sa mission en péril à cause d'un combat et, si la défaite semble inévitable, le Magicien Rouge se rend et offre une carte rudimentaire du Chult où sont indiquées les régions occupées par des morts-vivants (voir la carte 2.1). Les personnages peuvent utiliser la carte pour contourner ces régions.

Magmatiques

Les personnages sont attaqués par 2d6 **magmatiques** qui s'enfuient s'ils perdent plus de la moitié de leurs points de vie de départ.

Méphites

Les personnages peuvent rencontrer des **méphites de magma**, des **méphites de boue**, des **méphites de fumée** ou des **méphites de vapeur** (ils apparaissent en groupe de 2d6). Les méphites n'attaquent pas, à moins d'être deux fois plus nombreux que les personnages. Ils renâclent à se montrer serviables, sauf s'ils sont deux fois moins nombreux que les personnages.

Morts-vivants

Les morts-vivants se répandent comme la peste dans la jungle du Chult. L'Enclave d'Émeraude, l'Ordre du Gantelet et le Poing enflammé prennent tous des mesures pour contenir cette menace, mais leurs efforts jusqu'à présent n'ont pas été à la hauteur.

Goules. Les personnages avec une valeur passive de Sagesse (Perception) de 12 ou plus entendent et sentent une meute de goules en approche. Elle se compose de 2d6 **goules** menées par un **blême**. Sur le front du blême est tatoué un triangle bleu – le signe qu'il servait autrefois Ras Nsi.

Nécrophage. Les personnages rencontrent un **nécrophage** qui rôde dans la jungle du Chult depuis avant l'apparition de la Magepeste. Il éprouve une haine éternelle envers les habitants du Chult et tout ce qui est lié à Ubtao. Si le groupe comporte des habitants du Chult ou des personnages portant le symbole sacré d'Ubtao, le nécrophage focalise avant tout ses attaques sur ces personnages.

Spectre. Les restes d'un explorateur malveillant ont engendré un **spectre** qui attaque les aventuriers. On peut trouver le corps de l'explorateur en réussissant un test de Sagesse (Survie) DD 13. Si les personnages trouvent le corps, consultez le paragraphe « Explorateur mort » plus haut dans cette section pour déterminer la nature de leur découverte.

Squelettes. Les personnages croisent par hasard 3d6 **squelettes**. Si la rencontre a lieu pendant que le groupe se déplace, les squelettes sont soit étendus par terre, soit enfouis sous les aventuriers, prêts à s'animer lorsque des explorateurs peu attentifs passent à proximité.

Zombis. Les personnages sentent l'odeur de la mort planer dans l'air et entendent des morts-vivants marcher d'un pas lourd à travers la jungle. Lancez un d10 pour déterminer ce qui apparaît :

1-3. 3d6 **zombis**
4-5. 1 **zombi ankylosaure** (voir l'annexe D)
6-7. 1d4 **zombis girallons** (voir l'annexe D)
8-9. 1d4 **zombis ogres**
10. 1 **zombi tyrannosaure** (voir l'annexe D)

Nains albinos

Les personnages tombent dans une embuscade tendue par 1d4+3 **guerriers nains albinos** (voir l'annexe D) cachés dans des trous dissimulés. Les personnages avec une valeur passive de Sagesse (Perception) de 13 ou plus repèrent les nains, mais tous les autres sont surpris. Les nains tentent d'assommer les personnages, et non de les tuer, pour voler leur nourriture, leur eau et leur équipement. Ils cessent leurs attaques si un ou plusieurs personnages leur parlent en nain ou expriment des intentions pacifiques.

Nuées d'insectes

Les personnages sont assaillis par 1d4 **nuées d'insectes (mille-pattes)**. À la fin de la rencontre, les personnages blessés par une nuée doivent réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 11 pour ne pas contracter la tremblote (voir « Maladies » à la page 40).

Nuées de chauves-souris

Les ruines, les arbres creux et les cavernes dissimulées sont tous des endroits où peuvent nicher des chauves-souris. Lors de cette rencontre, les personnages dérangent 1d4 **nuées de chauves-souris** anormalement agressives, car elles se nourrissent de chair de morts-vivants.

Nuées de piranhas

Cette rencontre indique que 1d4 **nuées de piranhas** ont repéré le groupe, mais ces créatures ne sont dangereuses que si les personnages sont dans l'eau.

Les créatures sur la berge ou dans des canoës ne sont pas en danger, mais les nuées suivent les personnages dans ces deux cas tant qu'ils restent dans leur champ de vision et ne s'éloignent pas de l'eau.

Palmier trois-fleurs

Si cette rencontre a lieu pendant que les personnages se déplacent, ils tombent par hasard sur un parterre de 1d4 **palmiers trois-fleurs** (voir l'annexe D) qui ressemblent à des plantes ordinaires jusqu'au moment où ils passent à l'attaque. Si la rencontre a lieu pendant que campent les personnages, les plantes tentent de s'introduire dans le campement, d'anesthésier les personnages avec leur fleur orange puis de les tuer avec leurs fleurs jaune et rouge.

Paysage hivernal

Les personnages sont les témoins d'un paysage extraordinaire : une sphère de 36 mètres de rayon dans laquelle sévit un climat hivernal. Pour chasser des monstres, Artus Cimber (voir l'annexe D) a créé une sphère grâce à l'*anneau de l'Hiver*. Toutes les plantes et surfaces au sein de la sphère sont recouvertes d'une couche de glace et de givre scintillante, et un froid mordant de -35 degrés Celsius y sévit. C'est un artefact qui a créé cet effet, qui ne peut donc pas être dissipé.

Plante(s) rare(s)

Les personnages trouvent une ou plusieurs plantes inhabituelles (voir l'annexe C), déterminées en lançant un d6 :

1. Un arbre où poussent 2d6 fruits du singe dansant
2. Un buisson sur lequel on peut cueillir 2d6×30 grammes de feuilles de menga
3. 1d4 racines de ryath qui poussent dans la terre
4. 4d6 baies de sinda qui poussent dans un buisson
5. Un wukka dans lequel poussent 2d6 noix de cet arbre
6. 1d6 zabous qui poussent sur un arbre mort

Poing enflammé

Les soldats du Poing enflammé connaissent les dangers du Chult mieux que quiconque et ils ne prennent pas cette région sauvage à la légère. Une patrouille typique se compose d'un **chevalier** ou d'un **vétéran** à la tête d'un **acolyte**, d'un **éclaireur** et de 2d6 **gardes**. 1d4 **deinonychus** (voir l'annexe D), dressés pour combattre et chasser avec leurs maîtres, les accompagnent parfois. Le Poing enflammé est amical et serviable envers les aventuriers en possession d'une chartre d'exploration délivrée par la commandante Liara Portyr de Fort Beluarian. Si les aventuriers ne possèdent pas un tel document, la patrouille tente de confisquer l'équipement vital des aventuriers et leur conseille d'en acquérir un autre à Fort Beluarian – et de profiter de l'occasion pour obtenir une chartre en bonne et due forme.

Ptérosauriens

1d4+2 **ptérosauriens** (voir l'annexe D) planent au-dessus du groupe et observent le moindre mouvement des personnages en attendant qu'ils se mettent en danger. Lors de la prochaine rencontre aléatoire, les ptérosauriens exploitent l'inattention des personnages pour attaquer depuis les airs en lançant leurs javelines sur les personnages blessés tout en restant hors de la mêlée. Si les personnages leur résistent, les ptérosauriens s'en vont à tire d'ailes, mais peuvent se regrouper pour les attaquer une deuxième fois, si vous le désirez.

Salamandre

Les personnages voient une **salamandre** en train de s'occuper d'un nid de 1d6 **serpents de feu**. La salamandre ne veut pas se battre et attaque uniquement pour se défendre ou pour protéger les serpents.

Sanglier-garou

Un **sanglier-garou** se faisant passer pour un prêtre du Chult voit d'un mauvais œil la présence d'explorateurs sur son territoire et fait son possible pour les repousser. Il porte un symbole sacré d'Ubtao en bois (un motif de labyrinthe dans un cercle) autour du cou. Le sanglier pourrait être chargé de la protection d'un sanctuaire d'Ubtao, d'un bosquet de wukkas (voir l'annexe C) ou d'une grotte où il a installé sa tanière. Faites trois jets sur la table des Trésors personnels pour déterminer si les aventuriers trouvent des trésors en fouillant la tanière du sanglier-garou.

Sangliers géants

Les personnages voient et entendent devant eux 1d4+1 **sangliers géants** en train de chercher de la nourriture. Contourner les sangliers pour éviter leur charge nécessite la réussite d'un test de groupe de Dextérité (Discrétion) DD 12.

Scorpions géants

Les personnages avec une valeur passive de Sagesse (Perception) de 11 ou plus repèrent 1d3 **scorpions géants** quelques instants avant qu'ils sortent de leur cachette pour attaquer. À la fin de la rencontre, les personnages blessés par un scorpion géant doivent réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 11 pour ne pas contracter la tremblote (voir « Maladies » à la page 40).

Serpent constricteur

Un **serpent constricteur** surgit hors de sa cachette pour attaquer un membre du groupe déterminé au hasard. Le personnage attaqué par le serpent est surpris, sauf s'il possède une valeur passive de Sagesse (Perception) de 12 ou plus.

Serpent constricteur géant

Un **serpent constricteur géant** surgit hors de sa cachette pour attaquer de la même façon qu'un serpent constricteur.

Serpent venimeux géant

Un **serpent venimeux géant** surgit des broussailles pour attaquer un personnage déterminé au hasard. Le personnage attaqué par le serpent est surpris, sauf s'il possède une valeur passive de Sagesse (Perception) de 14 ou plus.

Serpents volants

Lancez un dé. Sur un résultat pair, le groupe d'aventuriers rencontre un seul **serpent volant**. Sur un résultat impair, les personnages rencontrent 2d6 **serpents volants**. Ces serpents attaquent uniquement s'ils se sentent menacés. Un serpent volant qu'on parvient à empoigner peut être mis dans un sac ou un autre contenant souple. Au bout d'une heure de confinement, le serpent se calme. Un personnage qui réussit un test de Sagesse (Dressage) DD 13 peut sortir un serpent calmé de son contenant sans qu'il tente d'attaquer ou de s'enfuir à tire d'ailes.

Les personnages peuvent vendre des serpents volants capturés à Ifan Talro'a de Port Nyanzaru. Il offre 25 po par serpent, mais un personnage qui réussit un test de Charisme (Persuasion) DD 15 peut négocier avec lui pour augmenter cette offre jusqu'à 50 po.

Singes volants

Des battements d'ailes annoncent l'arrivée de 3d6 **singes volants** (voir l'annexe D) qui fondent sur les aventuriers en une vague de pattes et de mains agrippeuses. Chaque personnage doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 12 pour ne pas que ces voleurs à fourrure s'emparent d'une partie utile de leur équipement. Si cette rencontre a lieu près de Mbala (voir le chapitre 2), les singes sont des serviteurs de la guenaude verte Mémé Pou'pou.

Ces créatures sociables se montrent curieuses envers les humanoïdes et n'ont pas peur d'eux. Un singe volant empoigné, piégé dans un filet ou que l'on parvient à entraver d'une façon ou d'une autre, pour ne pas qu'il s'échappe, peut être dressé pour accomplir des tâches simples par un personnage qui maîtrise la compétence de Dressage et passe quelques heures par jour à dressés l'animal. Au bout d'une semaine, le personnage effectue un test de Sagesse (Dressage) DD 10. En cas de réussite, le singe volant apprend à obéir à un ordre simple (comme aller chercher un objet spécifique ou danser sur de la musique). Un singe peut apprendre un maximum de 1d6 ordres, au rythme d'un ordre par semaine.

Statue d'Ubtao

Les personnages avec une valeur passive de Sagesse (Perception) de 12 ou plus repèrent une statue de 3 mètres de haut recouverte de lianes. Elle représente un roi du Chult de manière stylisée, en l'occurrence Ubtao. Lancez un d4 pour déterminer ce que la statue a de spécial :

1. Une créature de la jungle a déposé un trésor aux pieds de la statue. Faites un jet de dé sur la table des Trésors personnels pour déterminer la nature de ce trésor. Si le résultat du jet indique qu'il n'y a pas de trésor, les personnages trouvent à la place des bijoux en os sans valeur.
2. Des crânes de gobelin, de grung et de monstre de su sont empilés aux pieds de la statue.
3. Un *glyphe de protection* est inscrit sur la statue. Pour repérer le glyphe, un personnage qui examine la statue doit réussir un test d'Intelligence (Investigation) DD 15. Si une créature touche la statue, de l'énergie magique surgit du glyphe sous la forme d'une sphère de 6 mètres de rayon centrée sur la statue. Chaque créature dans la zone doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 14 et subir 22 (5d8) dégâts de tonnerre en cas d'échec, ou la moitié de ces dégâts seulement en cas de réussite. Le coup de tonnerre a 75 % de chances d'attirer des striges ou un troll qui rôdent non loin (voir « Striges » et « Troll » plus loin).
4. Des sillons gravés sur le ventre de la statue dessinent un labyrinthe. Un personnage qui examine les sillons et réussit un test d'Intelligence DD 10 trouvent un chemin qui permet de sortir du labyrinthe, ce qui leur confère le pouvoir de lancer le sort *trouver un chemin* par une action, sans qu'aucune composante ne soit nécessaire et en traçant le même chemin avec son doigt. Ce pouvoir disparaît une fois utilisé. La statue peut de nouveau conférer ce pouvoir dès l'aube prochaine.

Striges

Le Chult abonde en grottes, ruines, et arbres creux dans lesquels des striges peuvent se cacher. De jour, les personnages dérangent 2d6 **striges** en se déplaçant dans la jungle. De nuit, le même nombre de striges fondent sur le campement des aventuriers.

Monstres de su

Le groupe rencontre par hasard 1d4+1 **monstres de su** (voir l'annexe D). Les monstres de su se rapprochent prudemment en feignant la curiosité. Si rien n'est fait pour les empêcher de se rapprocher, chaque monstre de su utilise son pouvoir de broyage psychique dans l'espoir d'étourdir un aventurier avant d'attaquer en mordant et en griffant. Les monstres de su se replient vers leur tanière au sommet des arbres si le combat tourne en leur défaveur.

Les monstres de su peuvent posséder des trésors cachés dans leurs arbres ; faites un jet sur la table des Trésors personnels pour déterminer si les aventuriers trouvent un trésor dans les arbres.

Tertre errant

Lancez un dé quand a lieu une rencontre avec un **tertre errant**. Sur un résultat pair, les personnages entendent la créature marcher d'un pas lourd dans la boue avant qu'il n'attaque. Sur un résultat impair, le tertre errant est tapi dans une zone de végétation épaisse où les personnages peuvent le repérer s'ils possèdent une valeur passive de Sagesse (Perception) de 15 ou plus.

Tigre

Un **tigre** reste tapi pour attaquer le groupe, mais les personnages avec une valeur passive de Sagesse (Perception) de 16 ou plus parviennent à le repérer. S'il n'est pas repéré, le tigre bondit sur un personnage qui s'approche à 12 mètres ou moins de lui. Le tigre se replie s'il perd plus de la moitié de ses points de vie.

Tigre-garou

Un **tigre-garou** sous forme humaine propose d'escorter les aventuriers lors de leur traversée d'une étendue sauvage particulièrement dangereuse. Il n'a aucune arrière-pensée et ne demande aucun paiement en retour. Si les personnages acceptent son aide, ils ne font aucune rencontre aléatoire hostile tant que le tigre-garou les accompagne. Il quitte les aventuriers après les avoir accompagnés pendant 24 heures ou lorsqu'ils arrivent sur un site qu'ils ne souhaitent pas explorer, notamment Omu, Nangalore ou Orolunga.

Tortue serpentine géante

Les personnages repèrent une **tortue serpentine géante** (voir l'annexe D) qui prend un bain de soleil sur le rivage. La tortue attaque les personnages qu'elle repère à 9 mètres ou moins d'elle.

Troll

Un **troll** affamé surgit hors du couvert de la jungle dans l'intention de dévorer les personnages.

Tritons du feu

Une petite patrouille de tritons du feu comprend 1d4 **guerriers tritons du feu** montés sur des **sauteurs géants**. Une grande patrouille comprend 2d4 **guerriers tritons du feu** et un **sorcier d'Imix triton du feu**, tous montés sur des **sauteurs géants**. Les profils de toutes ces créatures apparaissent dans l'annexe D. Les tritons du feu portent toujours leurs derniers coups dans l'intention d'assommer leurs ennemis qu'ils ramènent ensuite vers leur antre souterrain afin de les torturer et de les dévorer.

Végépygmées

Les personnages croisent 1d4 **végépygmées**, chacun monté sur un **épineux** (voir l'annexe D pour les profils de ces deux créatures). Ces chasseurs végépygmées sont loin de leur tribu. Ils fuient s'ils sont surpassés en nombre ; sinon, ils attaquent.

Yuan-ti

Une patrouille de yuan-tis comprend 1d6+1 **yuan-tis sang-pur** qui gardent leurs distances en tentant de recueillir des informations pour les ramener à Ras Nsi. Les yuan-tis sont camouflés, mais les personnages qui réussissent un test de Sagesse (Perception) DD 13 avec un désavantage repèrent les hommes-serpents au moment où ils se replient.

Si cette rencontre a lieu à 40 kilomètres ou moins d'Omu, la patrouille se compose à la place de 1d4 **yuan-tis malisons** (type 1) et il faut réussir un test de Sagesse (Perception) DD 14 pour les repérer. Si les personnages poursuivent les malisons, ils se transforment en serpents et disparaissent dans la jungle.

Zhentarim

Un **assassin** zhent accompagné de son familier **serpent volant** mène un **ecclésiastique**, 2d6 **malfrats** et 1d6 **guerriers tribaux** à travers les étendues sauvages à la recherche d'Artus Cimber et de l'*anneau de l'Hiver*. Si Artus accompagne les personnages, les Zhents exigent qu'ils leur remettent l'anneau et attaquent s'ils n'obtempèrent pas rapidement. Sinon, ils montrent peu d'intérêt pour les personnages.

Faites un jet sur la table des Trésors personnels pour déterminer si les Zhents transportent des trésors.

Zorbos

Si cette rencontre a lieu pendant que les personnages se déplacent, ils repèrent 2d6 **zorbos** (voir l'annexe D) dans des wukkas (voir l'annexe C). Les créatures grognent et montrent les crocs si les personnages les approchent. Ils attaquent si les personnages les menacent.

Si cette rencontre a lieu pendant que campent les personnages, les zorbos affamés se laissent tomber des arbres alentour et attaquent.

Rencontres à Omu

Rencontre	Ruine	Palais	Marais
Araignées-loups géantes	31-35	26-35	—
Babouins	06-10	01-10	—
Cannibales	11-15	—	—
Chasseur tabaxi	71-75	76-80	—
Crocodiles	—	—	01-10
Dragon féerique	16-20	11-15	—
Gargouilles	21-25	16-25	11-15
Gobelins	36-40	36-40	—
Grands singes	01-05	—	—
Grungs	41-45	—	26-35
Guêpes géantes	26-30	—	16-25
Kobolds	51-55	51-60	—
Lierre musqué jaune et ses zombis	91-95	81-90	81-90
Magicien Rouge	56-60	61-70	—
Monstres de su	66-70	71-75	—
Morts-vivants, goules	76-80	—	61-65
Morts-vivants, zombis	81-85	—	66-70
Roi des Plumes	46-50	41-50	36-50
Tertre errant	61-65	—	51-60
Végépygmées	86-90	—	71-80
Yuan-tis	96-00	91-00	91-00

Rencontres à Omu

Les rencontres aléatoires dans Omu se déroulent dans les rues et les bâtisses en ruine, dans les marais fétides autour des bâtisses et dans le palais royal croulant. Lancez un d20 trois fois par jour de temps de jeu et vérifiez les possibilités de rencontres chaque matin, chaque après-midi et chaque soirée ou nuit. Une rencontre a lieu sur un résultat de 18 ou plus. Lancez les dés de pourcentage et consultez la colonne appropriée au terrain dans la table des Rencontres à Omu pour déterminer ce que les personnages rencontrent.

Quatre des rencontres se déroulant uniquement à Omu sont décrites ci-dessous.

Araignées-loups géantes

Les personnages sont attaqués par 1d6 **araignées-loups géantes** qui vivent dans une tanière isolée dans les ruines proches. Une fouille de la tanière des araignées peut aboutir à la découverte d'un trésor ; faites un jet sur la table des Trésors personnels pour déterminer si les aventuriers trouvent un trésor.

Gargouilles

2d4 **gargouilles** sont perchées en haut d'une falaise et descendent en piqué pour attaquer. Deux d'entre elles portent un filet qu'elles tiennent tendu entre elles. Par une action, l'une ou l'autre de ces deux gargouilles peut utiliser le filet pour effectuer une attaque d'arme au corps à corps (+4 pour toucher) contre une créature de Petite taille ou de taille Moyenne. Si l'attaque est réussie, les gargouilles emportent la créature dans les airs et s'envolent avec leur prise. Les deux gargouilles doivent soulever le filet si une créature est capturée à l'intérieur. Les gargouilles fuient dès qu'elles perdent la moitié de leurs points de vie.

Kobolds

1d4+1 **kobolds** menés par un **inventeur kobold** (voir l'annexe D) traversent la cité ou les ruines du palais. Les personnages avec une valeur passive de Sagesse (Perception) de 12 ou plus repèrent les kobolds qui fuient si on les approche ou si on les attaque. Les kobolds servent l'ensorceleur des écailles kobold Kakarol (voir le chapitre 3). Ils peuvent être en route vers l'un des sanctuaires de la cité pour réarmer les pièges qu'il contient ou ils peuvent revenir vers leur antre en possession d'un trésor récemment découvert. Faites un jet sur la table des Trésors personnels pour déterminer si les kobolds ont découvert un trésor.

Roi des Plumes

Les personnages rencontrent le tyrannosaure connu sous le nom de Roi des Plumes. Voir le chapitre 3 pour plus d'informations sur cette bête unique en son genre.



Annexe C : Les découvertes

Le Chult est une région où abondent les merveilles inénarrables et les trésors perdus. Les aventuriers découvriront tout ceci à leur avantage au fil de leur exploration de la terra incognita qui s'étend sur la péninsule.

Faune et flore

Cette section décrit la faune et la flore inhabituelles natives du Chult. Un personnage qui maîtrise la compétence Nature peut identifier l'une de ces plantes ou créatures d'un simple coup d'œil et peut se rappeler ses particularités en réussissant un test d'Intelligence (Nature) DD 15. Ce test est avantagé si le personnage est natif du Chult.

Il est possible de ramener des spécimens de la faune et de la flore décrite ici à Port Nyanzaru ou vers d'autres communautés afin de les vendre aux prix indiqués dans la table de Faune et flore.

Faune et flore

Objet	Prix
Baies de sinda (10)	5 po
Feuilles de menga (30 grammes)	2 po
Fruit du singe dansant	5 po
Noix de wukka	1 po
Racine de ryath	50 po
Racine sauvage	25 po
Yahcha	1 po
Zabou	10 po

Baies de sinda

Ces baies sont marron foncé et leur goût est amer. 4d6 baies poussent sur un buisson de sinda en bonne santé. Un buisson dont toutes les baies ont été cueillies produit de nouvelles baies en 1d4 mois. Les baies cueillies perdent leur fraîcheur et leur efficacité au bout de 24 heures.

Les baies de sinda fraîches peuvent être mangées, ou écrasées et incorporées dans une boisson pour atténuer l'amertume. Une créature qui ingère au moins dix baies de sinda fraîches est avantagée lors des jets de sauvegarde contre les maladies et les poisons pendant les 24 prochaines heures.

Feuilles de menga

Les feuilles séchées d'un arbuste menga peuvent être hachées, dissoutes dans un liquide, chauffées et ingérées. Une créature qui ingère 30 grammes de feuilles de menga préparées de la sorte récupère 1 point de vie. Une créature qui ingère plus de 150 grammes de feuilles de menga en 24 heures ne bénéficie d'aucun avantage supplémentaire et doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 11 pour ne pas perdre connaissance pendant 1 heure. La créature inconsciente reprend connaissance si elle subit 5 dégâts ou plus en un seul tour.

Un arbuste menga vigoureux produit généralement 2d6×30 grammes de feuilles. Une fois cueillies, il faut faire sécher les feuilles pendant 1 journée avant qu'elles puissent conférer leur avantage.

Fruit du singe dansant

Ce fruit magique rare produit suffisamment de jus pour remplir une fiole. Un humanoïde qui mange un fruit du singe dansant ou boit son jus doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 14 s'il ne veut pas commencer à danser de manière risible pendant 1 minute. Les humanoïdes qui ne peuvent être empoisonnés sont immunisés contre cet effet magique.

Le danseur doit utiliser tous ses mouvements pour danser sans quitter son emplacement et il est désavantagé lors des jets d'attaque et des jets de sauvegarde de Dextérité. De plus, les autres créatures sont avantagées lors des jets d'attaque effectués contre lui. Chaque fois qu'il subit des dégâts, le danseur peut retenter le jet de sauvegarde et mettre fin à l'effet dont il est victime en cas de réussite. Quand l'effet de danse prend fin, l'humanoïde souffre de l'état empoisonné pendant 1 heure.

Noix de wukka

Ces noix de la taille d'un poing poussent sur les arbres wukka et ce sont des mets de choix pour les jaculis, les monstres de su et les zorbos. Une noix de wukka fait du bruit quand on la secoue, et sa coquille se met alors à diffuser une lumière vive sur un rayon de 3 mètres et une lumière faible sur 3 mètres au-delà. Cette lumière magique disparaît au bout d'une minute, mais il suffit de secouer à nouveau la noix pour que la lumière réapparaisse. La noix perd cette propriété magique si sa coquille est ouverte.

Racine de ryath

Une créature qui ingère une racine de ryath gagne 2d4 points de vie temporaires. Une créature qui ingère plus d'une racine de ryath lors d'une même période de 24 heures doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 13 pour ne pas souffrir de l'état empoisonné pendant 1 heure.

Racine sauvage

L'introduction de jus d'une racine sauvage dans le système sanguin d'une créature empoisonnée (en la frottant contre une blessure ouverte, par exemple) la débarrasse de l'état empoisonné. Une racine sauvage perd cette propriété une fois utilisée de la sorte.

Yahcha

Un yahcha (prononcé YA-cha) est un scarabée corpulent et inoffensif aussi gros qu'une main d'humain et qui se nourrit de vers et d'asticots. Il se déplace lentement (à une vitesse au sol de 3 mètres) et on peut facilement l'attraper. Une créature victime de la fièvre du singe fou qui mange un yahcha cuit ou cru peut immédiatement effectuer un jet de sauvegarde contre cette maladie (voir « Maladies » à la page 40), avec un avantage.

Zabou

Les champignons zabous poussent sur des abats et sur le bois vermoulu des arbres morts. On peut cueillir ou déraciner un zabou si l'on prend des précautions pour ne pas qu'il libère ses spores. Si on l'écrase ou si on le tapote, un zabou libère ses spores dans une sphère de 3 mètres de rayon. Il est également possible de lancer un zabou sur une distance maximale de 9 mètres ou le lancer comme une grenade, ce qui libère son nuage de spores à l'impact. Les créatures dans cette zone doivent chacune réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 10 pour ne pas être empoisonnées pendant 1 minute. La peau d'une créature empoisonnée provoque des démangeaisons pendant cette minute. La créature peut retenter le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours et mettre fin à l'effet dont elle est victime en cas de réussite.

Objets magiques

On peut découvrir les objets suivants dans divers endroits de cette aventure.

Amulette du crâne noir

Objet merveilleux, très rare (harmonisation requise)

Cette amulette sculptée dans l'obsidienne a la forme d'un crâne d'humanoïde hurlant avec des yeux de rubis et des émeraudes à la place des dents. Elle est pendue au bout d'une chaîne de fer que l'on porte comme un collier.

L'amulette contient 6 charges et récupère 1d6 charges chaque jour à l'aube. Tant que vous portez l'amulette, vous pouvez utiliser une action pour dépenser une de ses charges afin de vous téléporter, vous et tout ce que vous portez ou transportez, vers un endroit situé à 30 mètres ou moins de vous. La destination choisie ne doit pas nécessairement être dans votre champ de vision, mais elle doit vous être familière (autrement dit, ça doit être un endroit que vous déjà vu ou visité) et doit se situer sur le même plan d'existence que vous. Cet effet n'est pas sujet aux restrictions magiques placées sur le Tombeau des neuf dieux ; l'amulette peut donc être utilisée pour entrer et sortir du tombeau.

Si vous n'êtes pas un mort-vivant, vous devez effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 16 chaque fois que vous utilisez l'amulette pour vous téléporter. En cas de jet de sauvegarde raté, le crâne noir se fissure alors que vous subissez une transformation lors du transit. Cette transformation prend effet dès que vous arrivez à destination et on la détermine aléatoirement en lançant les dés de pourcentage et en consultant la table des Transformations du crâne noir.

Transformations du crâne noir

d100	Transformation
01-20	Le symbole d'Acérérak est marqué au fer rouge sur votre peau. C'est une malédiction que seul le sort *lever une malédiction* ou une magie similaire peut dissiper.
21-35	Votre taille augmente comme si vous étiez la cible du sort *agrandir/rétrécir*, sauf que l'effet dure 1 heure.
36-50	Votre taille diminue comme si vous étiez la cible du sort *agrandir/rétrécir*, sauf que l'effet dure 1 heure.
51-70	Vous arrivez à destination en ne portant rien d'autre que l'*amulette du crâne noir*. Toutes les autres choses que vous portiez ou transportiez apparaissent dans un emplacement inoccupé aléatoire situé à 30 mètres ou moins de vous.
71-95	Vous êtes paralysé pendant 1 minute ou jusqu'à ce que cet effet soit annulé avec le sort *restauration inférieure* ou une magie similaire.
96-00	Vous êtes pétrifié. Il est possible de mettre un terme à cet effet uniquement grâce au sort *restauration supérieure* ou une magie similaire.

Armure du scorpion

Armure (harnois), rare (harmonisation requise)

Ce harnois est forgé de façon à ressembler à la chitine d'un scorpion géant. Tant que vous portez cette armure, vous bénéficiez des avantages suivants :

- L'armure améliore votre réactivité en combat, ce qui vous confère un bonus de +5 à l'initiative tant que vous n'êtes pas neutralisé.
- L'armure n'impose aucun désavantage à vos tests de Dextérité (Discrétion).
- L'armure n'impose aucun désavantage aux jets de sauvegarde effectués pour résister aux effets de chaleur extrême (voir le chapitre 5 du *Dungeon Master's Guide*).

Malédiction. Cette armure est maudite. Chaque fois que vous l'ôter ou que vous l'enfiler, vous devez effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 15 et subir 100 (10d10+45) dégâts de poison en cas d'échec ou la moitié de ces dégâts seulement en cas de réussite. Seul un sort de *souhait* peut lever la malédiction de l'armure.

Anneau de l'Hiver

Anneau, artefact (harmonisation requise)

Artus Cimber (voir l'annexe D) possède cet objet depuis plus d'un siècle. L'*anneau de l'Hiver* est une bague dorée dont la taille s'adapte au doigt du porteur sur lequel il est enfilé. Une fine couche de givre, qu'aucune chaleur ordinaire ne peut faire fondre, recouvre la surface extérieure de l'anneau. L'anneau est froid au toucher et engourdit, dans un premier temps, la main qui le porte, mais ce froid n'est plus perceptible par celui qui s'harmonise avec l'anneau.

L'*anneau de l'Hiver* est intelligent et tente de prendre le contrôle de la créature qui le porte (voir « Les objets magiques intelligents » au chapitre 7 du *Dungeon Master's Guide*). Le cas échéant, l'anneau pousse son porteur à faire du mal, sans justification et sans pitié, à tout le monde et à toutes choses dans son entourage, dans une tentative de provoquer la colère des ennemis et la perte de son porteur.

Intelligence. L'*anneau de l'Hiver* est un objet Chaotique Mauvais intelligent avec une valeur d'Intelligence de 14, une valeur de Sagesse de 14 et une valeur de Charisme de 17. L'anneau communique par le biais d'émotions avec la créature qui le porte au doigt ou sur lui. Il voit et entend normalement jusqu'à 18 mètres. L'anneau aime détruire et infliger du mal sans discrimination à autrui.

Non-détection. L'*anneau de l'Hiver* déjoue les tentatives magiques pour le localiser. Ni l'anneau ni son porteur ne peuvent être la cible d'une magie de divination et ne peuvent être espionnés par le biais de capteurs de scrutation magiques.

Gel du temps. Vous ne vieillissez pas naturellement tant que vous portez l'anneau au doigt. Cet effet est similaire à l'état d'animation suspendue, en ce sens où votre âge ne vous rattrape pas si l'anneau n'est plus porté. L'anneau ne protège pas son porteur contre les effets de vieillissement magiques ou surnaturels, tels que le Visage terrifiant d'un fantôme.

Immunité contre le froid. Tant qu'il est harmonisé avec vous et que vous le portez au doigt, vous êtes immunisé contre les dégâts de froid et ne souffrez d'aucun effet néfaste provoqué par un froid extrême (voir le chapitre 5 du *Dungeon Master's Guide*).

Magie. L'*anneau de l'Hiver* contient 12 charges et récupère toutes les charges dépensées chaque jour, à l'aube. Tant que vous portez l'anneau au doigt, vous pouvez dépenser le nombre nécessaire de charges pour activer l'une des propriétés suivantes :

- Vous pouvez dépenser une charge par une action pour que l'anneau abaisse la température dans une sphère de 36 mètres de rayon centrée sur un point situé dans son champ de vision et dans un rayon de 90 mètres autour de lui. La température de cette zone descend de 10°C par minute, jusqu'à un minimum de -35°C. Dès que la température atteint 0°C, du givre et de la glace commencent à recouvrir les surfaces disponibles. Cet effet est permanent, à moins que vous n'utilisiez l'anneau pour y mettre un terme grâce à une action. La température revient alors à la normale au rythme de 5 degrés par minute.

- Vous pouvez lancer l'un des sorts suivants à l'aide de l'anneau (jets de sauvegarde DD 17) en dépensant le nombre de charges demandées : *cône de froid* (2 charges), *croissance d'épines* (1 charge ; les épines sont de glace), *congélation* (3 charges ; comme *pétrification* sauf que la cible se transforme en glace solide avec la même densité et durabilité que la pierre), *main de Bigby* (2 charges, la main est en glace, elle est immunisée contre les dégâts de froid et inflige des dégâts contondants, comme un poing serré, au lieu des dégâts de force), *mur de glace* (2 charges), *sphère glacée d'Otiluke* (3 charges), *tempête de grêle* (2 charges) ou *tempête de neige* (1 charge).
- Vous pouvez dépenser dépenser le nombre de charges voulu par une action pour que l'anneau crée un objet de glace inanimé (2 charges) ou une créature de glace animée (4 charges). L'objet ne peut pas posséder de pièces articulées, doit tenir dans un cube de trois mètres d'arête et possède la densité et la durabilité de la pierre ou du métal (à vous de choisir). La créature de glace doit avoir pour modèle une bête dotée d'un indice de dangerosité de 2 ou moins. Elle possède les mêmes caractéristiques que son modèle, à l'exception des changements suivants : c'est une créature artificielle vulnérable aux dégâts de feu, immunisée contre les dégâts de froid et de poison et contre les états suivants : charmé, empoisonné, épuisé, paralysé, pétrifié, terrifié. La créature de glace obéit uniquement aux ordres de son créateur. L'objet ou la créature apparaît dans un emplacement inoccupé situé dans un rayon de 18 mètres autour de vous. La chose créée fond et forme une flaque d'eau au bout de 24 heures ou quand elle tombe à 0 point de vie. En cas de chaleur extrême, elle perd 5 (1d10) points de vie par minute, car elle se met à fondre. Utilisez les conseils du chapitre 8 du *Dungeon Master's Guide* pour déterminer le nombre de points de vie d'un objet inanimé si besoin.

Autres propriétés. Des rumeurs prétendent que l'*anneau de l'Hiver* posséderait d'autres propriétés que seul un être maléfique peut activer et dont la volonté ne peut être brisée par l'anneau. Les géants du givre croient depuis longtemps que l'anneau peut être utilisé pour enchâsser des mondes entiers dans la glace, tandis qu'un djinn au service d'un pacha calishite a affirmé que l'anneau pouvait être utilisé pour convoquer et contrôler des dragons blancs, ainsi que le puissant primordial de glace appelé Cryonax.

Destruction de l'anneau. L'anneau est presque indestructible et résiste même aux chaleurs magiques les plus intenses. S'il est enfilé sur le doigt de la puissante archifée connue sous le nom de reine de l'Été, l'anneau fond et sa destruction est irrémédiable.

Bâton de l'Oublié

Bâton, artefact (harmonisation requise avec un ensorceleur, un sorcier ou un magicien)

Ce bâton biscornu est sculpté dans l'os et son sommet est orné du crâne d'un archimage oublié qu'Acérérak a tué il y a longtemps. Sur le front du crâne est gravée la rune d'Acérérak qui, dans de nombreux mondes, est aussi un symbole de mort.

Propriétés bénéfiques. Tant que vous portez le bâton sur vous, vous bénéficiez des avantages suivants :

- Votre bonus de maîtrise sur les tests d'Intelligence (Arcanes) et Intelligence (Histoire) est doublé.
- Vous ne pouvez pas être aveuglé, assourdi, charmé, étourdi, pétrifié ou terrorisé.
- Les morts-vivants dont l'indice de dangerosité est égal ou inférieur à 2 ne vous menaceront pas, ni ne vous attaqueront à moins que vous ne les blessiez.



Anneau de l'Hiver

- Vous pouvez manier cet artefact comme un *bâton +3* qui inflige 10 (3d6) dégâts nécrotiques supplémentaires en cas d'attaque réussie.

Invoquer la malédiction. Le *bâton de l'Oublié* contient 7 charges et récupère 1d4+3 charges dépensées chaque jour à l'aube. Lorsque vous tenez le bâton en main, vous pouvez utiliser une action pour dépenser 1 charge et cibler une créature dans votre champ de vision située à 18 mètres ou moins de vous. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution (en appliquant le DD des jets de sauvegarde contre vos sorts) pour ne pas être maudite. La cible maudite par ce biais ne peut plus récupérer de points de vie et elle est affublée d'une vulnérabilité aux dégâts nécrotiques. Un sort de *restauration supérieure*, de *lever une malédiction* ou une magie similaire met fin à la malédiction qui affecte la cible.

L'Oublié. La force vitale désincarnée d'un archimage mort est emprisonnée dans le bâton et l'alimente en énergie. La rune gravée sur le crâne du bâton protège Acérérak de la vengeance de cet esprit. Chaque fois qu'une créature autre qu'Acérérak dépense une ou plusieurs charges du bâton, il y a 50 % de chances que la force vitale tente de posséder le porteur du bâton. Le porteur doit réussir un jet de sauvegarde de Charisme DD 20 pour ne pas être possédé et devenir un PNJ contrôlé par le MD. Si la force vitale intrusive est ciblée par un sort de *dissipation du mal et du bien* ou une magie similaire, elle est de nouveau enfermée dans le bâton. Dès qu'il prend le contrôle d'une créature, l'esprit dément de l'archimage mort tente de détruire le bâton.

Destruction du bâton. Une créature en possession du bâton peut utiliser une action pour le briser sur son genou ou sur une surface solide. Le bâton est détruit et relâche la magie qu'il contient encore en produisant une explosion dans une sphère de 9 mètres de rayon centrée sur lui. Chaque créature dans cette zone doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 18 et subir 132 (24d10) dégâts de force en cas de jet de sauvegarde raté, ou la moitié de ces dégâts seulement en cas de réussite. Lorsque le bâton

est détruit, la force vitale de l'Oublié peut enfin partir pour l'après-vie. Quant à savoir où elle se rend alors...

Lancer le bâton dans une *sphère d'annihilation* détruit à la fois le bâton et la force vitale prisonnière à l'intérieur. Le bâton n'explose pas s'il est détruit de cette façon, mais sa destruction provoque également celle de la sphère.

Lanterne du fantôme

Objet merveilleux, rare (harmonisation requise)

Un esprit tourmenté est enfermé dans cette lanterne. Tant que vous tenez la lanterne en main, vous pouvez ordonner à l'esprit, par une action bonus, de diffuser une lumière vive sur un rayon de 9 mètres et une lumière faible sur 9 mètres au-delà.

Tant que vous tenez la lanterne en main, vous pouvez utiliser une action pour ordonner à l'esprit de sortir de la lanterne et de dupliquer l'effet du sort *main du mage*. L'esprit retourne dans la lanterne lorsque le sort prend fin.

Si vous tombez inconscient à 3 mètres ou moins de la lanterne, l'esprit en sort, vous stabilise par magie d'un simple contact puis retourne rapidement dans la lanterne.

L'esprit est lié à la lanterne et ne peut pas être blessé, renvoyé ou relevé d'entre les morts. L'incantation du sort *dissipation du mal et du bien* sur la lanterne libère l'esprit qui part pour l'après-vie, auquel cas la lanterne devient un objet ordinaire.



Masque de la bête



Lanterne du fantôme

Masque de la bête

Objet merveilleux, peu courant

Ce masque de bois sculpté de façon à ressembler au visage d'un animal contient 3 charges. Tant que vous le portez sur le visage, vous pouvez dépenser 1 charge et utiliser le masque pour lancer le sort *amitié avec les animaux* par une action.

Signet

Arme (dague), légendaire (harmonisation requise)

Cette *dague +3* appartient à Artus Cimber (voir l'annexe D). Tant qu'elle est dégainée, vous pouvez utiliser une action bonus pour activer l'une des propriétés suivantes :

- Une gemme bleue de la dague émet une lumière vive dans un rayon de 6 mètres et une lumière faible dans un rayon de 6 mètres de plus ou bien s'éteint.
- La dague se change en boussole qui indique le nord quand elle se trouve sur la paume de votre main.
- La dague lance *porte dimensionnelle*. Une fois cette propriété utilisée, il faut attendre l'aube suivante avant de pouvoir la réutiliser.
- La dague lance *compulsion* (jet de sauvegarde DD 15). La portée du sort augmente pour atteindre 27 mètres, mais il fonctionne uniquement contre des araignées de la catégorie des bêtes. Une fois cette propriété utilisée, il faut attendre l'aube suivante avant de pouvoir la réutiliser.

Annexe D : les monstres et les PNJ

Cette annexe présente en détail les monstres et PNJ qui apparaissent dans ce livre et ne figurent pas dans le *Monster Manual* qui comprend en revanche une introduction expliquant comment interpréter un profil.

Nous vous présentons ici les créatures par ordre alphabétique.

Acérérak

Acérérak est une archiliche qui voyage d'un monde à l'autre. Il est réputé pour prendre un malin plaisir à dévorer les âmes des aventuriers qu'il attire dans des donjons criblés de pièges où ils périssent d'une mort atroce. L'un de ces complexes souterrains s'étend sous la cité perdue d'Omu. Il se nomme le Tombeau des neuf dieux, car Acérérak y a tué neuf divinités factices et les a scellées à l'intérieur. Plus récemment, il a bâti un outil nécromantique appelé l'Exacteur d'âmes et l'a dissimulé au cœur du tombeau.

Les traits d'Acérérak

Idéal. « Pourquoi être un dieu alors que je peux être un créateur de dieux ? »

Lien. « Je construis des donjons pour piéger et tuer de puissants aventuriers et me nourrir de leur mort et de leur âme. »

Défaut. « Je sous-estime la détermination de mes adversaires. »

Acérérak

Mort-vivant de taille Moyenne, neutre mauvais

Classe d'armure 21 (armure naturelle)
Points de vie 285 (30d8+150)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
13 (+1)	16 (+3)	20 (+5)	27 (+8)	21 (+5)	20 (+5)

Jets de sauvegarde Con +12, Int +15, Sag +12
Compétences Arcanes +22, Histoire +22, Perception +12, Perspicacité +12, Religion +15
Résistance aux dégâts de foudre, de froid
Immunité contre les dégâts de poison, nécrotiques ; contondants, perforants et tranchants infligés par des attaques non magiques
Immunité contre les états assourdi, aveuglé, charmé, empoisonné, épuisé, étourdi, paralysé, pétrifié, terrifié
Sens vision parfaite 36 m, Perception passive 22
Langues abyssal, commun, commun des profondeurs, draconique, elfique, géant, infernal, nain, primordial
Dangerosité 23 (50 000 PX)

Équipement spécial. Acérérak possède le *bâton de l'Oublié* (voir Annexe C). Il porte un *talisman de la sphère* et possède une *sphère d'annihilation* sous son contrôle.

Résistance légendaire (3/jour). Acérérak peut remplacer l'échec d'un de ses jets de sauvegarde par une réussite.

Reconstitution. Le corps d'Acérérak tombe en poussière quand il atteint 0 point de vie, il ne reste de lui que son équipement. Il obtient une nouvelle enveloppe charnelle après 1d10 jours, récupère la totalité de ses points de vie et peut de nouveau agir. Le nouveau corps apparaît à 1,50 mètre ou moins du phylactère d'Acérérak, dont l'emplacement est inconnu.

Incantation. Acérérak est un lanceur de sorts de niveau 20 qui utilise l'Intelligence comme caractéristique d'incantation (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 23, +15 pour toucher avec les attaques de sort). Voici les sorts de magicien qu'il a préparés :

Tours de magie (à volonté) : *main du mage, poigne électrique, rayon de givre*
1er niv (à volonté) : *bouclier, rayon empoisonné*
2e niv (à volonté) : *déblocage, verrou magique*
3e niv (à volonté) : *animation des morts, contresort*
4e niv (3 emplacements) : *assassin imaginaire, flétrissement, tempête de grêle*
5e niv (3 emplacements) : *immobiliser un monstre, mur de force, nuage mortel*
6e niv (3 emplacements) : *chaîne d'éclairs, cercle de mort, désintégration*
7e niv (3 emplacements) : *changement de plan, doigt de mort, téléportation*
8e niv (2 emplacements) : *esprit impénétrable, labyrinthe*
9e niveau (2 emplacements) : *arrêt du temps, mot de pouvoir mortel*

Résistance contre le renvoi. Acérérak est avantagé sur les jets de sauvegarde contre les effets renvoyant les morts-vivants.

Actions

Contact paralysant. *Attaque de sort au corps à corps* : +8 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 10 (3d6) dégâts de froid. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 20, sans quoi elle est paralysée pendant 1 minute. La cible peut retenter le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours et met fin à l'effet dont elle est victime en cas de réussite.

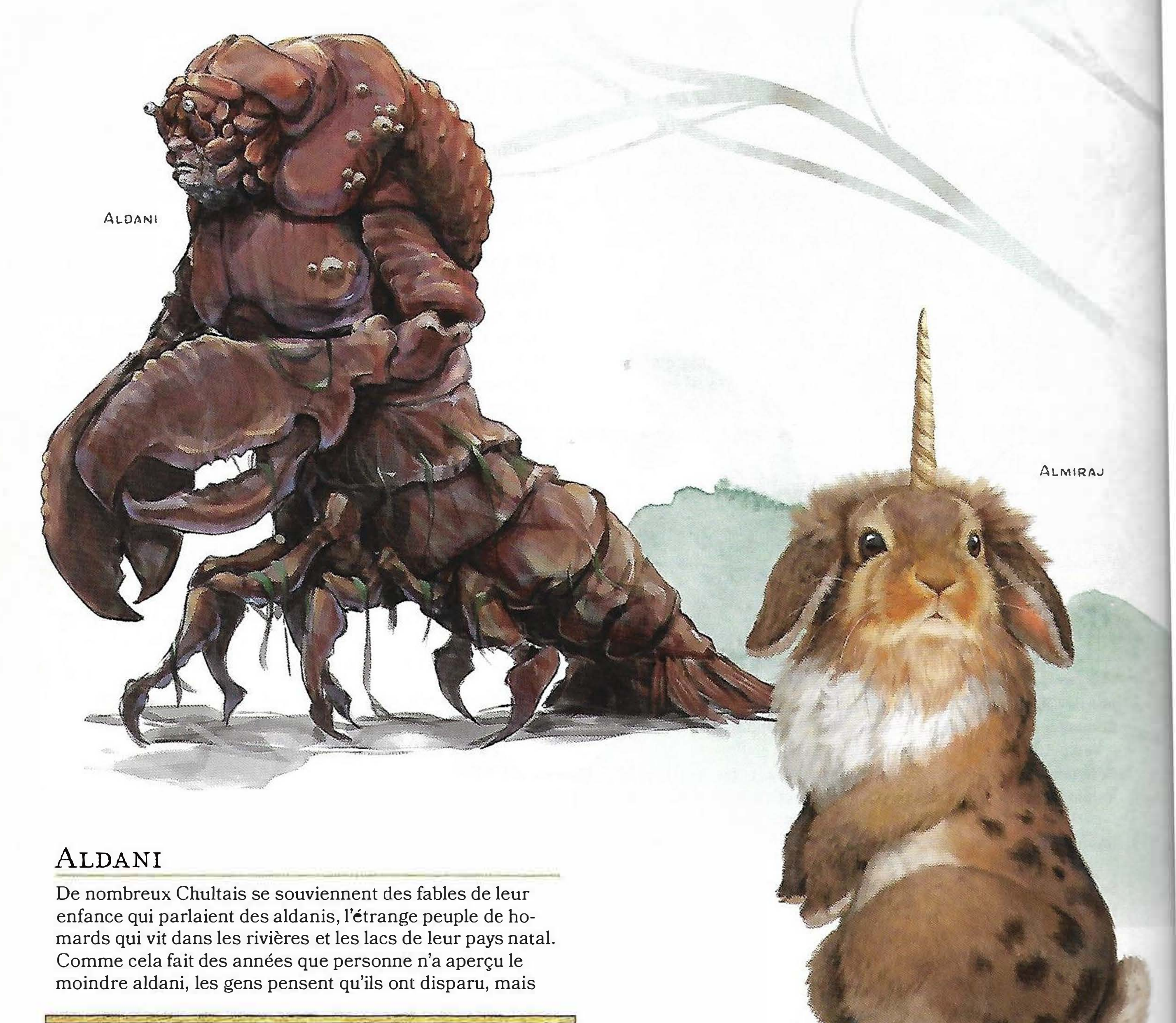
Bâton (bâton +3). *Attaque d'arme au corps à corps* : +11 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 7 (1d6+4) dégâts contondants plus 10 (3d6) dégâts nécrotiques ou 8 (1d8+4) dégâts contondants plus 10 (3d6) dégâts nécrotiques si utilisé à deux mains.

Invoquer une malédiction. Quand Acérérak tient le *bâton de l'Oublié*, il peut dépenser une charge de cette arme et viser une créature située dans son champ de vision et dans un rayon de 18 mètres. Elle doit réussir un jet de sauvegarde DD 23, sans quoi elle est maudite. Elle ne peut pas récupérer de points de vie et devient vulnérable aux dégâts nécrotiques tant que la malédiction n'est pas levée. *Restauration supérieure, lever une malédiction* et les magies similaires dissipent la malédiction.

Actions légendaires

Acérérak peut effectuer 3 actions légendaires qu'il choisit parmi celles décrites ici. Il ne peut faire qu'une seule action légendaire à la fois et uniquement à la fin du tour d'une autre créature. Il récupère au début de son tour l'utilisation des actions légendaires déjà effectuées.

Sort à volonté. Acérérak lance un de ses sorts disponibles à volonté.
Attaque au corps à corps. Acérérak utilise contact paralysant ou fait une attaque au corps à corps avec son bâton.
Regard effroyable (coûte 2 actions). Acérérak fixe du regard une créature située dans son champ de vision à 3 mètres ou moins de lui. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 20 contre cette magie pour ne pas être terrorisée pendant 1 minute. La cible terrorisée peut retenter le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours et met fin à l'effet dont elle est victime en cas de réussite. Si son jet de sauvegarde est réussi ou si l'effet prend fin, la cible est immunisée contre le regard d'Acérérak pendant 24 heures.
***Talisman de la sphère* (coûte 2 actions).** Acérérak utilise son *talisman de la sphère* pour déplacer la *sphère d'annihilation* sous son contrôle d'un maximum de 27 mètres.
Trouble vital (coûte 3 actions). Les créatures vivantes situées à 6 mètres ou moins d'Acérérak doivent chacune effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 20 contre cette magie. Elles subissent 42 (12d6) dégâts nécrotiques en cas d'échec au jet de sauvegarde, la moitié seulement en cas de réussite.



ALDANI

De nombreux Chultais se souviennent des fables de leur enfance qui parlaient des aldanis, l'étrange peuple de homards qui vit dans les rivières et les lacs de leur pays natal. Comme cela fait des années que personne n'a aperçu le moindre aldani, les gens pensent qu'ils ont disparu, mais

ALDANI (HOMME-HOMARD)

Créature monstrueuse de taille Moyenne, loyale neutre

Classe d'armure 14 (armure naturelle)
Points de vie 49 (9d8+9)
Vitesse 6 m, nage 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
13 (+1)	8 (−1)	12 (+1)	10 (+0)	14 (+2)	10 (+0)

Compétences Perception +4, Survie +4
Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 14
Langue commun
Dangerosité 1 (200 PX)

Amphibie. L'aldani respire aussi bien dans l'eau que sur terre..

ACTIONS

Attaques multiples. L'aldani effectue deux attaques avec ses griffes.

Griffe. *Attaque d'arme au corps à corps* : +3 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 5 (1d8+1) dégâts tranchants et la cible est empoignée (évasion DD 11). L'aldani a deux attaques de griffes, chacune pouvant empoigner la cible.

ALMIRAJ

Bête de Petite taille, non alignée

Classe d'armure 13
Points de vie 3 (1d6)
Vitesse 15 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
2 (−4)	16 (+3)	10 (+0)	2 (−4)	14 (+2)	10 (+0)

Compétences Discrétion +5, Perception +4
Sens vision dans le noir 9 m, Perception passive 14
Langue —
Dangerosité 0 (10 PX)

Sens aiguisés. L'almiraj est avantagé sur les tests de Sagesse (Perception) basés sur la vue ou l'ouïe.

ACTIONS

Corne. *Attaque d'arme au corps à corps* : +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 5 (1d4+3) dégâts perforants.

en réalité, nombre d'entre eux ont survécu et se sont retirés dans les lacs du bassin des Aldanis, au cœur du Chult. Un aldani ressemble à un énorme homard qui se tiendrait debout. Son visage est engoncé dans son armure et semblerait humain si ce n'était ses longs pédoncules oculaires. Malgré leur apparence effrayante, ces créatures évitent de se battre. Reclus et xénophobes, elles se cachent dans leurs lacs et leurs rivières.

La corruption des aldanis. Si quelqu'un dérange un aldani, ce dernier tente d'effrayer l'intrus sans le tuer. S'il se trouve face à un être qu'il est difficile de terroriser, il lui propose un pot-de-vin en échange de sa tranquillité. Ces pots-de-vin se présentent sous forme de trésors que les aldanis récupèrent au fond des lacs et des rivières.

La malédiction d'Ubtao. Les aldanis sont les monstrueux descendants de Chultais humains de la tribu des Aldani. Les pêcheurs de cette tribu pêchaient les homards des rivières par milliers, jusqu'à ce qu'il n'en reste plus un seul. Leur avidité a suscité une telle colère chez Ubtao qu'il les a maudits et transformés en hommes-homards. Les pêcheurs ont accepté leur punition et leur nouvelle existence, mais les autres membres de leur tribu les méprisaient et les ont obligés à se réfugier dans les rivières qu'ils pillaient autrefois. La tribu des Aldani s'est éteinte, mais les hommes-homards existent toujours.

Almiraj

L'almiraj est un gros lapin timide doté d'une corne spiralée d'une trentaine de centimètres au milieu du front qui n'est pas sans rappeler celle des licornes. S'il est contraint de se battre, il tente d'empaler son adversaire avec cette corne. Les almirajs ont été importés au Chult il y a bien longtemps par des marchands du lointain Zakhara. Ces créatures particulièrement douées pour échapper aux prédateurs ont prospéré dans toute la péninsule tropicale. Elles vivent dans des terriers et l'on peut les capturer et les domestiquer. Si les MD le veut bien, le sort *appel de familier* peut convoquer un almiraj.



Artus Cimber

Artus Cimber

Ancien membre des Ménestrels, Artus Cimber est le gardien de l'*anneau de l'Hiver*. Il l'a trouvé dans les jungles du Chult, où il a également rencontré sa femme, Alisande. L'anneau ralentit le vieillissement naturel de celui qui le porte et a permis à Artus de dépasser de loin son espérance de vie normale. L'anneau déjoue également toutes les tentatives visant à le localiser ou à localiser son détenteur. Artus s'est fait tatouer le nom de ses compagnons animaux décédés qu'il aimait tant sur les doigts, au-dessus des articulations. Il s'agissait de deux wombats doués de paroles nommés Byrt et Lugg.

Artus a passé la majeure partie de sa vie à garder l'*anneau de l'Hiver* hors d'atteinte des personnages maléfiques, mais il est revenu au Chult pour retrouver son Alisande bien aimée, qui a disparu avec la cité de Mezro lors de la Magepeste. Artus ne veut plus se contenter d'attendre qu'Alisande et Mezro reviennent d'elles-mêmes et cherche à les ramener. Il pense que Saja N'baza, un ancien naga gardien, pourrait l'aider. Il s'est donc mis en quête des ruines d'Orolunga, où l'on dit que réside le naga. Le destin a offert à Artus un compagnon de voyage en la personne du saurial Chair-à-Dragon, qu'il a rencontré à Port Nyanzaru. Les deux camarades sont toujours en mouvement, à vous donc de déterminer au hasard où ils se trouvent lors de cette aventure.

Utiliser Artus. Artus ne s'est jamais rendu à Omu et ignore où elle se trouve, en revanche, il est en possession d'un puissant artefact et il a le cœur bon. Si les personnages lui expliquent pourquoi ils sont venus au Chult, Artus remet sa quête personnelle à plus tard et propose de les aider à trouver Omu et à détruire l'Exacteur d'âmes.

Quand la situation oblige pour la première fois Artus à se servir de l'*anneau de l'Hiver*, il prévient les personnages que des forces maléfiques cherchent l'anneau et que sa présence dans le groupe risque de les mettre en danger.

Les traits d'Artus Cimber

Idéal. « La préservation de la connaissance et de l'Histoire est très importante à mes yeux. »

Lien. « Je voudrais tant retrouver ma femme, Alisande. »

Défaut. « Je mets du temps à faire confiance aux étrangers, en particulier aux aventuriers. »

Atropal

L'atropal est une épouvantable création inachevée, œuvre d'un dieu maléfique, abandonnée à la dérive il y a bien longtemps. Comme cette créature n'a jamais vraiment été vivante, il est impossible de la relever d'entre les morts ou de la ressusciter. Même une intervention divine ne peut donner un souffle de vie à cette détestable et pitoyable horreur. L'atropal est difforme et inachevé. Son corps humide, ridé et boursouflé est surmonté d'une tête glabre hypertrophiée au regard vide et vitreux. Il bave sans cesse un ichor nauséabond alors qu'il marmonne des obscénités. Ses bras, bien trop minces, se terminent par de petites mains aux ongles acérés. L'atropal ne marche jamais, il flotte dans les airs, ses jambes mortes pendant sous lui, inutiles.

En lien avec l'énergie négative. Le cordon ombilical rabougri de l'atropal semble disparaître dans le néant, mais en réalité, il est rattaché au plan Négatif, ce qui lui donne un certain pouvoir sur la mort et la non-mort. On peut couper ce cordon à l'aide d'une *épée vorpale* ou d'une autre arme vorpale, ce qui affaiblit le lien entre l'atropal et le plan Négatif.

L'atropal peut invoquer les vestiges de créatures décédées sur le plan Négatif. Ces êtres se manifestent sous forme d'âmes-en-peine, mais existent en dehors du plan Négatif grâce à la seule force de volonté de l'atropal. Ils se dissipent rapidement si ce dernier est détruit.

De nature morte-vivante. Un atropal n'a pas besoin de respirer, manger, boire, ni dormir.

Artus Cimber

Humanoïde (humain) de taille Moyenne, neutre bon

Classe d'armure 14 (cuir clouté)
Points de vie 82 (15d8+15)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	15 (+2)	13 (+1)	17 (+3)	16 (+3)	18 (+4)

Jets de sauvegarde Dex +5, Cha+7
Compétences Histoire +9, Perspicacité +6, Supercherie +7, Survie +9
Immunité contre les dégâts de froid (tant qu'il porte l'*anneau de l'Hiver*)
Sens Perception passive 13
Langues commun, draconique, gobelin, nain
Dangerosité 7 (2 900 PX)

Équipement spécial. Artus porte l'*anneau de l'Hiver*. Il est impossible de les prendre pour cible, lui ou l'anneau, avec une magie de divination ou de les percevoir à l'aide de capteurs sensoriels magiques. Tant qu'Artus est harmonisé avec l'anneau, il ne vieillit plus et il est immunisé contre les dégâts de froid et les effets du froid extrême.

Artus manie *Signet*, une *dague +3* dotée de propriétés magiques supplémentaires. Tant qu'il est harmonisé avec *Signet*, il peut activer l'une des propriétés magiques suivantes par une action bonus, à condition qu'il ait déjà dégainé l'arme.

- Une gemme bleue de la dague émet une lumière vive dans un rayon de 6 mètres et une lumière faible dans un rayon de 6 mètres de plus ou bien s'éteint.
- La dague se change en boussole qui indique le nord quand elle se trouve sur la paume d'Artus.
- La dague lance *porte dimensionnelle*. Une fois cette propriété utilisée, il faut attendre l'aube suivante avant de pouvoir la réutiliser.
- La dague lance *compulsion* (jet de sauvegarde DD 15). La portée du sort augmente pour atteindre 27 mètres, mais il fonctionne uniquement contre des araignées de la catégorie des bêtes. Une fois cette propriété utilisée, il faut attendre l'aube suivante avant de pouvoir la réutiliser.

Actions

Attaques multiples. Artus fait trois attaques avec *Signet* ou avec son arc long.

Signet (dague +3). *Attaque d'arme au corps à corps* : +8 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 7 (1d4+5) dégâts perforants.

Arc long. *Attaque d'arme à distance* : +5 pour toucher, portée 45/180 m, une cible. *Touché* : 6 (1d8+2) dégâts perforants.

Anneau de l'Hiver. L'*anneau de l'Hiver* possède 12 charges et récupère toutes les charges dépensées chaque jour à l'aube. Tant qu'Artus porte l'anneau et reste harmonisé avec lui, il peut dépenser le nombre de charges nécessaires pour activer l'une des propriétés suivantes.

- Artus peut dépenser une charge par une action pour que l'anneau abaisse la température dans une sphère de 36 mètres de rayon centrée sur un point situé dans son champ de vision et dans un rayon de 90 mètres autour de lui. La température de cette zone descend de 10°C par minute, jusqu'à un minimum de -35°C. Dès que la température atteint 0°C, du givre et de la glace commencent à recouvrir les surfaces disponibles. Cet effet est permanent, à moins qu'Artus n'utilise l'anneau pour y mettre un terme grâce à une action. La température revient alors à la normale au rythme de 5 degrés par minute.
- Artus peut lancer l'un des sorts suivants à l'aide de l'anneau (jets de sauvegarde DD 17) en dépensant le nombre de charges demandées : *cône de froid* (2 charges), *croissance d'épines* (1 charge, les épines sont de glace), *main de Bigby* (2 charges ; la main est faite de glace, immunisée contre les dégâts de froid et inflige des dégâts contondants au lieu de dégâts de force sous forme de poing serré) ; *mur de glace* (2 charges), *sphère glacée d'Otiluke* (3 charges), *tempête de grêle* (2 charges), *tempête de neige* (1 charge), *congélation* (3 charges, comme *pétrification*, mais la cible se change en statue de glace dotée de la résistance et de la densité de la pierre).
- Artus peut dépenser le nombre de charges voulu par une action pour que l'anneau crée un objet de glace inanimé (2 charges) ou une créature de glace animée (4 charges). L'objet ne peut pas posséder de pièces articulées, doit tenir dans un cube de trois mètres d'arête et possède la densité et la durabilité de la pierre ou du métal (au choix d'Artus). La créature de glace doit avoir pour modèle une bête dotée d'un indice de dangerosité de 2 ou moins. Elle possède les mêmes caractéristiques que son modèle, à l'exception des changements suivants : c'est une créature artificielle vulnérable aux dégâts de feu, immunisée contre les dégâts de froid et de poison et contre les états suivants : charmé, épuisé, terrifié, paralysé, pétrifié, empoisonné. La créature de glace obéit uniquement aux ordres de son créateur. L'objet ou la créature apparaît dans un emplacement inoccupé situé dans un rayon de 18 mètres autour d'Artus. La chose créée fond et forme une flaque d'eau au bout de 24 heures ou quand elle tombe à 0 point de vie. En cas de chaleur extrême, elle perd 5 (1d10) points de vie par minute, car elle se met à fondre. Utilisez les conseils du chapitre 8 du *Dungeon Master's Guide* pour déterminer le nombre de points de vie d'un objet inanimé si besoin.



Atropal

Mort-vivant (titan) de Très Grande taille, neutre mauvais

Classe d'armure 7
Points de vie 225 (18d12+108)
Vitesse 0 m, vol 15 m (vol stationnaire)

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
19 (+4)	5 (−3)	22 (+6)	25 (+7)	19 (+4)	24 (+7)

Jets de sauvegarde Con +11, Sag +9
Vulnérabilité aux dégâts radiants
Immunité contre les dégâts de froid, nécrotiques ; contondants, perforants et tranchants des attaques non magiques
Immunité contre les états0 à terre, empoisonné, épuisé, paralysé, terrorisé
Sens vision dans le noir 36 m, vision parfaite à 36 m, Perception passive 14
Langue comprend le céleste, mais ne marmonne que des obscénités dépourvues de sens
Dangerosité 13 (10 000 PX)

Résistance à la magie. L'atropal est avantagé sur les jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Aura d'énergie négative. Les créatures situées dans un rayon de 9 mètres autour de l'atropal sont incapables de récupérer des points de vie et toute créature qui commence son tour à 9 mètres ou moins de l'atropal subit 10 (3d6) dégâts nécrotiques.

Si quelqu'un touche l'atropal avec une *épée vorpale*, l'assaillant peut trancher son cordon ombilical au lieu de lui infliger des dégâts. Dans ce cas, l'atropal perd son pouvoir d'aura d'énergie négative.

Aura de résistance au renvoi. L'atropal et tout mort-vivant qui se trouve dans un rayon de 9 mètres autour de lui sont avantagés sur leurs jets de sauvegarde contre le renvoi des morts-vivants.

Actions

Contact. *Attaque d'arme au corps à corps* : +9 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 10 (3d6) dégâts nécrotiques.

Rayon de froid. *Attaque de sort à distance* : +12 pour toucher, portée 36 m, une cible. *Touché* : 21 (6d6) dégâts de froid.

Absorption de vie. L'atropal vise une créature située dans son champ de vision et dans un rayon de 36 mètres. Elle doit faire un jet de sauvegarde de Constitution DD 19. Si elle le rate, elle subit 36 (8d8) dégâts nécrotiques, sinon la moitié seulement. L'atropal récupère un nombre de points de vie égal à la moitié du montant de dégâts infligés.

Convocation d'âmes-en-peine (rechargement 6). L'atropal convoque une âme-en-peine qui se matérialise dans un rayon de 9 mètres autour de lui dans un emplacement inoccupé dans son champ de vision. L'âme-en-peine obéit aux ordres de son invocateur, mais les autres ne peuvent pas la contrôler. Elle disparaît quand elle tombe à 0 point de vie ou que l'atropal qui l'a convoquée meurt.

Actions légendaires

L'atropal peut effectuer 3 actions légendaires qu'il choisit parmi celles décrites ici. Il ne peut faire qu'une seule action légendaire à la fois et uniquement à la fin du tour d'une autre créature. Il récupère au début de son tour l'utilisation des actions légendaires déjà effectuées.

Contact. L'atropal fait une attaque de contact.
Rayon de froid (coûte 2 actions). L'atropal utilise son rayon de froid.
Plainte déchirante (coûte 3 actions). L'atropal pousse une plainte déchirante. Toute créature qui se trouve dans un rayon de 36 mètres autour de lui et l'entend doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 19, sans quoi elle reçoit un niveau d'épuisement.

Attrape-homme

Un attrape-homme est une plante carnivore géante qui ressemble à un gigantesque attrape-mouche. Pour capturer une proie, la plante émet un pollen qui attire des créatures à elle par magie. Elle referme ses mâchoires feuillues sur n'importe quelle créature à sang chaud qui passe à sa portée, mais elle préfère de loin les humanoïdes.

Bodak

Le bodak est le vestige mort-vivant d'une personne qui vénérait Orcus. Privé de vie et d'âme, il existe uniquement pour semer la mort. Orcus se souvient de tout ce qu'un bodak a vu ou entendu et, s'il le désire, il peut parler par l'intermédiaire du bodak pour s'adresser directement à ses ennemis ou ses fidèles.

Même la nature méprise les bodaks : le soleil brûle leur chair impie tandis que leur regard flétrit les vivants. Toute personne qui périt à cause du regard d'un bodak se dessèche, le visage figé en un masque de terreur. La simple présence de ce monstre est si contre-nature qu'elle glace l'âme des vivants.

Une âme ravagée. L'âme d'une créature qui se change en bodak est si endommagée qu'elle ne permet plus aux magies de résurrection de fonctionner. Il faut un sort de *souhait* ou une magie similaire pour rendre vie à ce qu'un bodak était autrefois.

De nature morte-vivante. Le bodak n'a pas besoin de respirer, manger, boire, ni dormir.

Attrape-homme

Plante de Grande taille, non alignée

Classe d'armure 12
Points de vie 45 (7d10+7)
Vitesse 1,50 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	14 (+2)	12 (+1)	1 (-5)	10 (+0)	2 (-4)

Immunité contre les états assourdi, à terre, aveuglé, épuisé
Sens perception des vibrations 9 m, Perception passive 10
Langue —
Dangerosité 1 (200 PX)

Pollen séduisant (1/jour). Quand l'attrape-homme détecte une créature à proximité, il peut utiliser sa réaction pour émettre du pollen dans un rayon de 9 mètres. Chaque bête et chaque humanoïde de la zone doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 11, sans quoi il est obligé de dépenser tout son mouvement du tour pour se rapprocher autant que possible de la plante. Une cible affectée peut refaire le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours et met fin à l'effet dès qu'elle le réussit.

Faux-semblant. Tant que l'attrape-homme reste immobile, il est impossible de le différencier d'une plante tropicale ordinaire.

Actions

Enveloppement. *Attaque d'arme au corps à corps* : +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature de taille Moyenne ou plus petite. *Touché* : la cible est piégée entre les mâchoires feuillues de la plante. Elle est alors aveuglée et entravée, bénéficie d'un abri total contre les attaques et autres effets émanant de l'extérieur de la plante et subit 14 (4d6) dégâts d'acide au début de chacun de ses tours. Si l'attrape-homme meurt, la créature qui se trouvait à l'intérieur n'est plus entravée. La plante ne peut envelopper qu'une seule créature à la fois.

Brontosaure

Cet énorme dinosaure qui se déplace sur ses quatre pattes est si imposant que la plupart des prédateurs le laissent en paix. Sa redoutable queue lui suffit à repousser ou tuer les adversaires plus petits que lui.

Chair-à-Dragon

Chair-à-Dragon est un champion du bien et un saurial, une race originaire d'un monde lointain douée d'une longue espérance de vie. Il y a très peu de saurials dans les Forgotten Realms et ce monde ne possède pas de communauté sauriale connue. La langue des saurials se compose de cliquetis et de sifflements inaudibles pour l'oreille humaine, Chair-à-Dragon

Bodak

Mort-vivant de taille Moyenne, chaotique mauvais

Classe d'armure 15 (armure naturelle)
Points de vie 58 (9d8+18)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	16 (+3)	15 (+2)	7 (-2)	12 (+1)	12 (+1)

Compétences Discrétion +6, Perception +4
Résistance aux dégâts de feu, de froid, nécrotiques ; contondants, perforants, tranchants des attaques non magiques
Immunité contre les dégâts de foudre, de poison
Immunité contre les états charmé, empoisonné, terrorisé
Sens vision dans le noir 36 m, Perception passive 14
Langues abyssal, les langues qu'il connaissait de son vivant
Dangerosité 6 (2 300 PX)

Aura d'annihilation. Le bodak peut activer ou désactiver ce pouvoir par une action bonus. Tant que l'aura est active, elle inflige 5 dégâts nécrotiques à toute créature qui termine son tour dans un rayon de 9 mètres autour du bodak. Les morts-vivants et les fiélons ignorent cet effet.

Regard mortel. Quand une créature en mesure de voir les yeux du bodak commence son tour dans rayon de 9 mètres autour de lui, le bodak peut l'obliger à faire un jet de sauvegarde de Constitution DD 13 s'il n'est pas neutralisé et s'il voit la créature. Si cette dernière rate son jet de 5 ou plus, elle tombe à 0 point de vie, à moins qu'elle ne soit immunisée contre l'état terrorisé. Sinon, une créature qui rate son jet de sauvegarde subit 16 (3d10) dégâts psychiques.

À moins d'être surprise, une créature peut détourner le regard pour éviter de devoir faire un jet de sauvegarde au début de son tour. Dans ce cas, elle est désavantagée lors de ses jets d'attaque contre le bodak jusqu'au début de son prochain tour. Si elle regarde le bodak entre temps, elle doit immédiatement faire un jet de sauvegarde.

Hypersensibilité à la lumière du soleil. Le bodak subit 5 dégâts radiants s'il commence son tour au soleil. S'il est exposé au soleil, il est désavantagé sur ses jets d'attaque et ses tests de caractéristique.

Actions

Poing. *Attaque d'arme au corps à corps* : +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 4 (1d4+2) dégâts contondants plus 9 (2d8) dégâts nécrotiques.

Regard flétrissant. Une créature située dans le champ de vision du bodak et dans un rayon de 18 mètres doit faire un jet de sauvegarde de Constitution DD 13. Elle reçoit 22 (4d10) dégâts nécrotiques en cas d'échec, la moitié seulement en cas de réussite.

se repose donc sur les odeurs pour communiquer ses émotions. Pour se faire comprendre de la plupart des créatures douées de parole, il est obligé de « crier » une odeur. Voici celles qu'il est connu pour utiliser : soufre (confusion), rose (tristesse), citron (plaisir ou joie), pain chaud (colère), violette (danger ou colère), chèvrefeuille (tendresse ou intérêt pour quelqu'un), fumée de feu de bois (dévotion ou piété), goudron (victoire ou fête), jambon (nervosité ou forte inquiétude).

Chair-à-Dragon mesure 1,45 mètre pour 75 kilos. Sa peau est sèche et ridée. Il manie une épée longue *vengeresse sacrée* et un bouclier bleu, rouge et blanc. Il a des points communs avec les paladins, mais n'appartient à aucune classe. En utilisant un pouvoir appelé l'état de Shen, il peut déterminer l'alignement de n'importe quelle créature située dans un rayon de 18 mètres.

Une amitié inattendue. Chair-à-Dragon a rencontré Artus Cimber à Port Nyanzaru et les deux sont devenus de proches amis. Alors qu'Artus parlait de sa quête pour retrouver son épouse, Alisande, il a trouvé du réconfort dans les manières discrètes et la méthode de communication inhabituelle du saurial qui, d'un sourire et d'un hochement de tête, a accepté de l'aider. Chair-à-Dragon se rend souvent au Chult et ne connaît que trop bien les dangers de la jungle.

Utiliser Chair-à-Dragon. Chair-à-Dragon ne s'est jamais rendu à Omu et ignore où elle se situe. Si les personnages arrivent à convaincre Artus de les aider à détruire l'Exacteur d'âmes, Chair-à-Dragon désire aussi leur apporter son aide.

Les traits de Chair-à-Dragon

Idéal. Chair-à-Dragon émet une odeur de citron en pensant à l'exploration du monde, à la découverte de ses merveilles et à la possibilité d'aider autrui en cours de route. (Traduction : Il a l'âme d'un explorateur.)

Lien. Chair-à-Dragon émet une odeur de fumée de feu de bois tout en accomplissant quelque chose susceptible d'aider un ami dans sa quête. (Traduction : il ferait n'importe quoi pour un ami.)

Défaut. Chair-à-Dragon « cri » une odeur de jambon en se rendant là où les autres ont peur d'aller. (Traduction : il est capable de plonger au cœur du danger, aussi terrifiant soit-il.)

Brontosaure

Bête de taille Gigantesque, non alignée

Classe d'armure 15 (armure naturelle)
Points de vie 121 (9d20+27)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
21 (+5)	9 (−1)	17 (+3)	2 (−4)	10 (+0)	7 (−2)

Jets de sauvegarde Con +6
Sens Perception passive 10
Langue —
Dangerosité 5 (1 800 PX)

Actions

Piétinement. *Attaque au corps à corps* : +8 pour toucher, allonge 6 m, une cible. *Touché* : 27 (5d8+5) dégâts contondants et la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 14 ou se retrouver à terre.

Queue. *Attaque d'arme au corps à corps* : +8 pour toucher, allonge 6 m, une cible. *Touché* : 32 (6d8+5) dégâts contondants.



Chair-à-Dragon

Chair-à-Dragon

Humanoïde (saurial) de taille Moyenne, loyal bon

Classe d'armure 17 (cuirasse, bouclier)
Points de vie 120 (16d8+48)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	13 (+1)	17 (+3)	14 (+2)	16 (+3)	18 (+4)

Jets de sauvegarde Sag +6, Cha +7
Compétences Athlétisme +5, Médecine +6
Sens Perception passive 13
Langue comprend le commun, mais incapable de parler
Dangerosité 5 (1 800 PX)

Santé divine. Chair-à-Dragon est immunisé contre les maladies.

Aura de résistance à la magie. Tant que Chair-à-Dragon porte sa *vengeresse sacrée*, il crée une aura de 3 mètres autour de lui qui, tant qu'elle est active, donne à Chair-à-Dragon, et à toutes les créatures amicales envers lui et situées au sein de l'aura, l'avantage sur les jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Actions

Attaques multiples. Chair-à-Dragon effectue deux attaques d'arme.

Vengeresse sacrée (épée longue +3). *Attaque d'arme au corps à corps* : +8 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 9 (1d8+5) dégâts tranchants ou 10 (1d10+5) dégâts tranchants si maniée à deux mains. Si la cible est un fiélon ou un mort-vivant, il subit 11 (2d10) dégâts radiants supplémentaires.

Perception de l'alignement. Chair-à-Dragon choisit une créature située dans son champ de vision et dans un rayon de 18 mètres. Il découvre son alignement, à moins qu'elle ne soit protégée contre la magie de divination grâce à un sort ou un autre effet magique.



Champion

Humanoïde (toutes races) de taille Moyenne, n'importe quel alignement

Classe d'armure 18 (plate)
Points de vie 143 (22d8+44)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
20 (+5)	15 (+2)	14 (+2)	10 (+0)	14 (+2)	12 (+1)

Jets de sauvegarde For +9, Con +6
Compétences Athlétisme +9, Intimidation +5, Perception +6
Sens Perception passive 16
Langue une langue (en général le commun)
Dangerosité 9 (5 000 PX)

Second souffle (rechargement après un court ou un long repos). Le champion récupère 20 points de vie par une action bonus.

Indomptable (2/jour). Le champion relance un jet de sauvegarde raté.

Actions

Attaques multiples. Le champion effectue trois attaques avec son épée à deux mains ou son arc court.

Épée à deux mains. *Attaque d'arme au corps à corps* : +9 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 12 (2d6+5) dégâts tranchants, plus 7 (2d6) dégâts tranchants si le champion possède plus de la moitié de son total de points de vie.

Arc court. *Attaque d'arme à distance* : +6 pour toucher, portée 24/96 m, une cible. *Touché* : 5 (1d6+2) dégâts perforants plus 7 (2d6) dégâts tranchants si le champion possède plus de la moitié de son total de points de vie.

Chwinga

Élémentaire de Très Petite taille, neutre

Classe d'armure 15
Points de vie 5 (2d4)
Vitesse 6 m, escalade 6 m, nage 6 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
1 (−5)	20 (+5)	10 (+0)	14 (+2)	16 (+3)	16 (+3)

Compétence Acrobatie +7, Discrétion +7, Perception +7
Sens vision aveugle 18 m, Perception passive 17
Langue —
Dangerosité 0 (0 PX)

Dérobade. Quand le chwinga est soumis à un effet qui l'autorise à faire un jet de sauvegarde de Dextérité pour subir la moitié des dégâts seulement en cas de réussite, à la place il ne subit aucun dégât s'il réussit son jet et la moitié seulement s'il le rate.

Incantation innée. Le chwinga utilise la Sagesse comme caractéristique d'incantation innée. Il peut lancer les sorts suivants, sans composante verbale ni matérielle.

À volonté : *assistance, druidisme, passage sans trace, résistance*

Actions

Cadeau magique (1/jour). Le chwinga vise un humanoïde situé dans son champ de vision et dans un rayon de 1,50 mètre. La cible gagne un charme surnaturel au choix du MD. Consultez le chapitre 7 du *Dungeon Master's Guide* pour plus d'informations sur les charmes et les récompenses surnaturelles.

Abri naturel. Le chwinga utilise sa magie pour se réfugier dans un rocher, une plante vivante ou une source d'eau douce naturelle dans son emplacement. Tant qu'il reste dans son abri, il est impossible de le viser avec une attaque, un sort ou un autre effet. L'abri ne gêne pas la vision aveugle du chwinga. Ce dernier peut utiliser une action pour sortir de son abri. Si l'abri est détruit, le chwinga est expulsé au-dehors et apparaît dans l'emplacement de son refuge, mais ce processus ne le blesse pas.

Crapaudonte

Créature monstrueuse de Très Grande taille, non alignée

Classe d'armure 14 (armure naturelle)
Points de vie 184 (16d12+80)
Vitesse 9 m, nage 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
23 (+6)	13 (+1)	20 (+5)	2 (−4)	12 (+1)	5 (−3)

Jets de sauvegarde Con +9, Sag +5
Compétences Discrétion +5, Perception +9
Résistance aux dégâts de feu, de foudre
Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 19
Langue —
Dangerosité 10 (5 900 PX)

Amphibie. Le crapaudonte respire aussi bien sous l'eau que sur la terre ferme.

Sensibilité à la foudre. Si le crapaudonte reçoit des dégâts de foudre, il souffre de plusieurs effets jusqu'à la fin de son prochain tour : sa vitesse est divisée par deux, il subit un malus de -2 à la CA et aux jets de sauvegarde de Dextérité, il ne peut pas utiliser de réaction ni d'attaques multiples et, à son tour, il peut utiliser seulement une action ou une action bonus, mais pas les deux.

Actions

Attaques multiples. Le crapaudonte effectue deux attaques avec ses tentacules. Il peut aussi utiliser sa langue ou sa morsure.

Tentacule. *Attaque d'arme au corps à corps* : +10 pour toucher, allonge 6 m, une cible. *Touché* : 19 (3d8+6) dégâts contondants et, si la cible est une créature de Très Grande taille ou plus petite, elle est empoignée (évasion DD 16). Le crapaudonte ne peut plus utiliser ce tentacule contre une autre cible tant qu'il n'a pas mis un terme à l'empoignade. Le crapaudonte a quatre tentacules.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps* : +10 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 22 (3d10+6) dégâts perforants et la cible est engloutie s'il s'agit d'une créature de taille Moyenne ou inférieure. Une créature engloutie est aveuglée et entravée, bénéficie d'un abri total contre les attaques et effets venant de l'extérieur du crapaudonte et subit 10 (3d6) dégâts d'acide au début de chaque tour du crapaudonte.

Le gosier du crapaudonte peut accueillir au maximum deux créatures à la fois. Si une créature située dans son gosier lui inflige 20 points de dégâts ou plus en un seul tour, il doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 20 à la fin du tour concerné, sans quoi il régurgite toutes les créatures qu'il avait avalées, chacune tombant à terre dans un emplacement situé dans un rayon de 3 mètres autour du crapaudonte. Si ce dernier meurt, une créature engloutie n'est plus entravée et peut sortir de son cadavre en dépensant 3 mètres de mouvement. Elle se retrouve alors à terre.

Langue. Le crapaudonte vise une créature de taille Moyenne ou inférieure située dans son champ de vision et dans un rayon de 6 mètres. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 18, sans quoi elle est entraînée dans un emplacement inoccupé dans un rayon de 1,50 mètre autour du crapaudonte qui peut faire une attaque de morsure contre elle par une action bonus.

Champion

Le champion est un puissant guerrier qui affine ses talents martiaux à la guerre ou dans les arènes de gladiateurs. Pour les soldats et autres personnes qui gagnent leur vie en combattant, ils sont aussi influents que les nobles et les dirigeants se disputent leur présence qui est symbole de haut statut.

Chwinga

Un chwinga (prononcé cheouinega) est un minuscule esprit élémentaire qui vit dans les plantes, les rochers et les rivières, loin de la civilisation. Extrêmement timide, il préfère se déplacer sans être vu.

Si plusieurs chwingas vivent dans la même zone, chacun s'installe dans une plante, un rocher ou un plan d'eau différent. Il n'y a pas deux chwingas identiques, mais ils ressemblent tous à des poupées animées d'une quinzaine de centimètres dotées de curieux masques, de membres malingres et de cheveux hirsutes. Une douce brise, le doux parfum des fleurs et des lucioles dansantes annoncent parfois leur venue. Leur simple présence rend la nature plus vibrante et prospère.

Fascinés par les humanoïdes. Les chwingas évitent la plupart des autres créatures, mais ils éprouvent une certaine fascination pour la civilisation. Ils s'interrogent sur les êtres qui portent une armure et des armes, utilisent des outils et cuisinent leur nourriture. Quand un chwinga rencontre des humanoïdes, il arrive que sa curiosité prenne le dessus et qu'il les suive pendant quelque temps pour les observer. S'il se prend d'affection pour l'un d'eux, il peut utiliser ses tours de magie pour l'aider ou lui laisser un cadeau magique avant de partir. Les caractéristiques personnelles qui attirent un chwinga varient : parfois, il aime tout simplement la démarche de la personne, ou la manière dont elle se coiffe, d'autres fois, il est émerveillé par son talent pour la musique ou sa capacité à engloutir d'énormes quantités de nourriture.

De nature élémentaire. Les chwingas dorment, mais n'ont pas besoin de respirer, manger, ni boire. Ils n'ont pas de prénoms et sont incapables de parler. Quand un chwinga meurt, il se change en poignée de pétales, en nuage de pollen, en statuette de pierre à son effigie, en bille de pierre polie ou en flaque d'eau potable.

Crapaudonte

Le crapaudonte est un prédateur amphibie aussi gros qu'un éléphant. Il habite dans les marais, possède un cuir épais, quatre tentacules, une gueule dotée de crocs acérés et d'une langue préhensile et un pédoncule extensible qui porte trois yeux dirigés dans des directions différentes. Le crapaudonte dissimule son gigantesque corps dans une mare boueuse et laisse seulement dépasser son pédoncule oculaire au-dessus de la surface, à l'affût d'une créature de passage. Quand une proie passe à portée, il jaillit de sa mare, les tentacules et la langue s'agitant en tous sens.

Deinonychus

Ce cousin du velociraptor est plus grand que lui et tue sa proie en l'agrippant entre ses griffes avant de la dévorer encore vivante.

Dimétrodon

Ce reptile doté d'une voile dorsale est très répandu dans les zones habitées par les dinosaures. Il chasse sur les rives et dans les eaux peu profondes, occupant une niche écologique semblable à celle du crocodile.

Deinonychus

Bête de taille Moyenne, non alignée

Classe d'armure 13 (armure naturelle)
Points de vie 26 (4d8+8)
Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	15 (+2)	14 (+2)	4 (-3)	12 (+1)	6 (-2)

Compétences Perception +3
Sens Perception passive 13
Langue —
Dangerosité 1 (200 PX)

Bond agressif. Si le deinonychus se déplace d'au moins 6 mètres en ligne droite en direction d'une créature et la touche avec une attaque de griffe au cours du même tour, la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 12, sans quoi elle se retrouve à terre. Une fois la cible ainsi à terre, le deinonychus peut faire une attaque de morsure contre elle par une action bonus.

Actions

Attaques multiples. Le deinonychus effectue trois attaques : une avec sa morsure et deux avec ses griffes.

Morsure. *Attaque au corps à corps* : +4 pour toucher, allonge 1,50 m une cible. *Touché* : 6 (1d8+2) dégâts perforants.

Griffe. *Attaque d'arme au corps à corps* : +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 6 (1d8+2) dégâts tranchants.

Dimétrodon

Bête de taille Moyenne, non alignée

Classe d'armure 12 (armure naturelle)
Points de vie 19 (3d8+6)
Vitesse 9 m, nage 6 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14 (+2)	10 (+0)	15 (+2)	2 (-4)	10 (+0)	5 (-3)

Compétences Perception +2
Sens Perception passive 12
Langue —
Dangerosité 1/4 (50 PX)

Actions

Morsure. *Attaque au corps à corps* : +4 pour toucher, allonge 1,50 m une cible. *Touché* : 9 (2d6+2) dégâts perforants.


Éblis

Éblis

Créature monstrueuse de Grande taille, neutre mauvaise

Classe d'armure 13
Points de vie 26 (4d10+4)
Vitesse 9 m, vol 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
11 (+0)	16 (+3)	12 (+1)	12 (+1)	14 (+2)	11 (+0)

Compétences Perception +4
Sens Perception passive 14
Langues aérien, commun
Dangerosité 1 (200 PX)

Incantation innée. L'éblis utilise l'Intelligence comme caractéristique d'incantation innée (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 11). Il peut lancer les sorts suivants de manière innée, sans composante matérielle :

1/jour chacun : *flou, illusion mineure, motif hypnotique.*

Actions

Attaques multiples. L'éblis attaque deux fois avec son bec.

Bec. *Attaque d'arme au corps à corps* : +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 5 (1d4+3) dégâts perforants.

Escargot écraseur

Élémentaire de Grande taille, non aligné

Classe d'armure 16 (armure naturelle)
Points de vie 52 (5d10+25)
Vitesse 3 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
17 (+3)	5 (−3)	20 (+5)	3 (−4)	10 (+0)	5 (−3)

Immunité contre les dégâts de feu, de poison
Immunité contre l'état empoisonné
Sens vision dans le noir 18 m, perception des vibrations 18 m, Perception passive 10
Langue —
Dangerosité 3 (700 PX)

Coquille antimagie. L'escargot écraseur est avantagé sur les jets de sauvegarde contre les sorts et toute créature qui effectue un jet d'attaque de sort contre lui est désavantagée sur le jet d'attaque. Si l'escargot réussit son jet de sauvegarde contre un sort ou si une attaque de sort le rate, il peut se produire un effet supplémentaire que l'on détermine en lançant un d6.

1-2. Si le sort affecte une zone ou plusieurs cibles, il échoue et n'a aucun effet. S'il visait uniquement l'escargot, il n'a pas d'effet sur ce dernier et il est renvoyé sur son lanceur, en utilisant le niveau d'emplacement, le DD du jet de sauvegarde, le bonus d'attaque et la caractéristique d'incantation du lanceur.

3-4. Pas d'effet supplémentaire.

5-6. La coquille de l'escargot convertit une partie de l'énergie du sort en explosion de force destructrice. Chaque créature située dans un rayon de 9 mètres autour de l'escargot doit faire un jet de sauvegarde de Constitution DD 15. Celles qui échouent reçoivent 1d6 dégâts de force par niveau du sort, les autres la moitié seulement.

Tentacules écraseurs. L'escargot broyeur a cinq tentacules écraseurs. À chaque fois qu'il subit 10 dégâts ou plus en un seul tour, l'un d'eux meurt. S'il lui en reste ne serait-ce qu'un seul, les autres repoussent en 1d4 jours. S'il perd tous ses tentacules, il se replie dans sa coquille qui lui offre un abri total et pousse une plainte déchirante que l'on entend dans un rayon de 180 mètres. Il se tait uniquement lorsqu'il trépasse, 5d6 minutes plus tard. Une magie de guérison capable de restaurer des membres perdus, comme le sort *régénération*, peut enrayer cette agonie.

Actions

Attaques multiples. L'escargot écraseur effectue autant d'attaques de tentacules écraseurs qu'il en possède, toutes contre une même cible.

Tentacule écraseur. *Attaque d'arme au corps à corps* : +5 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché* : 6 (1d6+3) dégâts contondants.

Coquille scintillante (rechargement après un court ou un long repos). La coquille de l'escargot émet une lumière colorée éblouissante jusqu'à la fin de son prochain tour. Pendant cette période, la coquille projette une vive lumière dans un rayon de 9 mètres et une faible lumière dans un rayon de 9 mètres de plus. Toutes les créatures qui voient l'escargot sont désavantagées lors de leurs jets d'attaque contre lui. De plus, toute créature qui se trouve dans la zone de lumière vive et voit l'escargot quand il active ce pouvoir doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 15, sans quoi elle est étourdie jusqu'à ce que la lumière disparaisse.

Coquille protectrice. L'escargot écraseur se retire dans sa coquille où il bénéficie d'un bonus de +4 à la CA jusqu'à ce qu'il en ressorte, ce qu'il peut faire à son tour par une action bonus.

Éblis

On dit que les éblis sont la réincarnation d'humains maléfiques que les dieux ont punis pour vol et enlèvement. Ces grues intelligentes et maléfiques de 2,50 mètres de haut pondent des œufs comme les oiseaux ordinaires. Elles sont capables de manipuler des objets avec leur bec et leurs pattes.

Les éblis tentent de pousser autrui à accomplir leur volonté et à œuvrer à leurs complots égocentriques. Leur but dans la vie consiste à détruire les créatures qui les ont offensés et ils adorent attirer les humanoïdes vers une mort inattendue. Ils aiment aussi amasser des trésors qui leur servent à payer leurs serviteurs. Ils construisent des huttes rudimentaires et des nids avec de l'herbe et des roseaux pour y cacher leurs richesses.

Épineux

Un épineux est une créature fongique quadrupède qui vit parmi les végépygmées et leur sert de chien de garde ou de monture.

Escargot écraseur

L'escargot écraseur est une créature de terre élémentaire très recherchée pour sa coquille aux teintes multiples. Les chasseurs éprouvent parfois un sentiment de confiance erroné en voyant cette créature pesante et apparemment pacifique. Mais si une créature assez grosse pour représenter un danger s'approche trop près, l'escargot lance un éclair de lumière scintillante et attaque avec ses tentacules semblables à des massues.

Une coquille d'escargot écraseur intacte pèse dans les 125 kilos et vaut 2 500 po.

Épineux

Plante de taille Moyenne, neutre

Classe d'armure 14 (armure naturelle)
Points de vie 27 (5d8+5)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
13 (+1)	12 (+1)	13 (+1)	2 (−4)	10 (+0)	6 (−2)

Compétences Discrétion +3, Perception +4
Résistance aux dégâts de foudre, perforants
Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 14
Langue —
Dangerosité 1 (200 PX)

Camouflage végétal. L'épineux est avantagé sur les tests de Dextérité (Discrétion) effectués sur un terrain à la végétation dense.

Régénération. L'épineux récupère 5 points de vie au début de chacun de ses tours. Ce pouvoir ne fonctionne pas au début du prochain tour de l'épineux s'il reçoit des dégâts de feu, de froid ou nécrotiques. L'épineux meurt uniquement s'il commence son tour avec 0 point de vie et ne peut pas se régénérer.

Corps épineux. Au début de chacun de ses tours, l'épineux inflige 2 (1d4) points de dégâts perforants à toute créature qui l'empoigne.

Actions

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps* : +3 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 8 (2d6+1) dégâts perforants.

Garde des couvées yuan-ti

Humanoïde (yuan-ti) de taille Moyenne, neutre mauvais

Classe d'armure 14 (armure naturelle)
Points de vie 45 (7d8+14)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	14 (+2)	14 (+2)	6 (−2)	11 (+0)	4 (−3)

Jets de sauvegarde For +4, Dex +4, Sag +2
Compétence Perception +2
Immunité contre les dégâts de poison
Immunité contre l'état empoisonné
Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 12
Langues abyssal, commun, draconique
Dangerosité 2 (450 PX)

Résistance mentale. Le garde des couvées est avantagé sur les jets de sauvegarde contre l'état charmé et la magie ne peut pas le paralyser.

Téméraire. Au début de son tour, le garde des couvées peut être avantagé lors des jets d'attaque d'arme qu'il fait lors de son tour, mais les jets d'attaque contre lui sont avantagés jusqu'au début de son prochain tour.

Actions

Attaques multiples. Le garde des couvées effectue trois attaques : une avec sa morsure et deux avec ses griffes.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps* : +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 6 (1d8+2) dégâts perforants.

Griffes. *Attaque d'arme au corps à corps* : +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 5 (1d6+2) dégâts tranchants.

Girallon

Créature monstrueuse de Grande taille, non alignée

Classe d'armure 13
Points de vie 59 (7d10+21)
Vitesse 12 m, escalade 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	16 (+3)	16 (+3)	5 (−3)	12 (+1)	7 (−2)

Jets de sauvegarde Discrétion +5, Perception +3
Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 13
Langue —
Dangerosité 4 (1 100 PX)

Agressif. Le girallon peut dépenser une action bonus pour se déplacer d'un nombre de mètres égal à sa vitesse en direction d'une créature hostile présente dans son champ de vision.

Odorat aiguisé. Le girallon est avantagé sur les tests de Sagesse (Perception) basés sur l'odorat.

Actions

Attaques multiples. Le girallon effectue cinq attaques : une avec sa morsure et quatre avec ses griffes.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps* : +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 7 (1d6+4) dégâts perforants.

Griffe. *Attaque d'arme au corps à corps* : +6 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché* : 7 (1d6+4) dégâts tranchants.

Garde des couvées yuan-ti

Les gardes des couvées sont des humanoïdes que les yuan-tis ont transformés en créatures écailleuses à l'intellect limité qui se contentent d'obéir aux ordres de leurs maîtres. Le processus de transformation déforme non seulement le corps, mais aussi l'esprit de la victime et l'oblige à obéir d'instinct aux ordres de n'importe quel yuan-ti et l'emplit d'une colère bouillonnante à la vue des créatures non reptiliennes.

Les gardes des couvées ont une intelligence réduite, mais ils sont tout de même capables d'accomplir des tâches simples, mais essentielles, comme de protéger les œufs ou de patrouiller à l'affût du moindre intrus. Ils sont doués de parole, mais parlent rarement, préférant s'exprimer avec des sifflements ophidiens et des bruits gutturaux

Gargouille géante à quatre bras

Acérérak est le seul à savoir comment créer ces créatures. Une gargouille géante à quatre bras mesure de 2,40 à 2,70 mètres et pèse dans les deux tonnes cinq. Elle sert généralement à protéger une tombe et déchiquette les intrus à coups de crocs et de griffes. Pour de plus amples informations sur les gargouilles, consultez le *Monster Manual*.

Girallon

Le girallon ressemble à un énorme primate doté de quatre bras et d'une fourrure blanche et grise. C'est un excellent grimpeur, mais avec ses cinq cents kilos, il évite de grimper aux arbres qui ne pourraient pas supporter son poids. En forêt, il reste donc au sol, rôde dans des ravines étroites ou de petites grottes ou se cache dans des ruines à l'affût d'une proie.

Gargouille géante à quatre bras

Élémentaire de Grande taille, chaotique mauvais

Classe d'armure 17 (armure naturelle)
Points de vie 147 (14d10+70)
Vitesse 9 m, vol 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
19 (+4)	11 (+0)	20 (+5)	6 (−2)	11 (+0)	9 (−1)

Jets de sauvegarde Sag +4
Compétences Perception +4
Résistance aux dégâts contondants, perforants, tranchants des attaques non magiques sauf celles venant d'une arme en adamantium
Immunité contre les dégâts de poison
Immunité contre les états empoisonné, épuisé, pétrifié
Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 14
Langues terreux
Dangerosité 10 (5 900 PX)

Faux-semblant. Tant que la gargouille reste immobile, il est impossible de la différencier d'une statue inanimée.

Actions

Attaques multiples. La gargouille effectue cinq attaques : une avec sa morsure, quatre avec ses griffes.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps* : +8 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 11 (2d6+4) dégâts perforants.

Griffe. *Attaque d'arme au corps à corps* : +8 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 9 (2d4+4) dégâts tranchants.

Grung

Les grungs sont des humanoïdes agressifs aux allures de grenouille que l'on trouve dans les jungles et les forêts pluviales. Ils sont extrêmement territoriaux et se pensent supérieurs à la plupart des autres créatures.

Les castes et les couleurs. La société des grungs se base sur un système de castes. Tous les individus sont d'un gris vert terne à la naissance, mais chacun revêt la couleur de sa caste en grandissant.

Les grungs verts sont les guerriers de la tribu, ses chasseurs et ses ouvriers. Les bleus sont des artisans ou remplissent d'autres fonctions domestiques. Les violets supervisent et dirigent les deux groupes précédents et servent donc d'administrateurs et de commandants. (Utilisez le profil du **grung** pour représenter les membres des castes verte, bleue et violette).

Les grungs rouges sont les érudits et les mages de la tribu et sont d'un statut supérieur aux grungs violets, bleus et verts. (Utilisez le profil du **grung sauvage** pour les membres de la caste rouge.)

Parmi les castes supérieures, on trouve les grungs orange, les guerriers d'élite qui ont toute autorité sur les grungs de statut inférieur, et les grungs dorés qui occupent le sommet de la hiérarchie. Le souverain de la tribu est toujours un grung doré. (Utilisez profil du **grung guerrier d'élite** pour les membres des castes orange et dorée.)

Grung

Humanoïde (grung) de Petite taille, loyal mauvais

Classe d'armure 12
Points de vie 11 (2d6+4)
Vitesse 7,50 m, escalade 7,50 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
7 (−2)	14 (+2)	15 (+2)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)

Jets de sauvegarde Dex +4
Compétences Athlétisme +2, Discrétion +4, Perception +2, Survie +2
Immunité contre les dégâts de poison
Immunité contre l'état empoisonné
Sens Perception passive 12
Langue grung
Dangerosité 1/4 (50 PX)

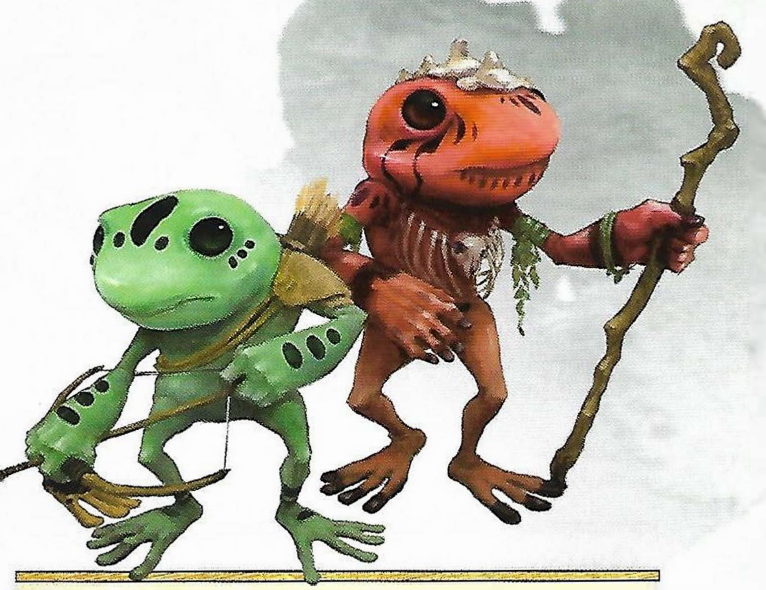
Amphibie. Le grung respire aussi bien sous l'eau que sur la terre ferme.

Peau empoisonnée. Toute créature qui empoigne le grung ou entre en contact direct avec sa peau doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 12, sans quoi elle est empoisonnée pendant 1 minute. Une créature empoisonnée qui n'est plus en contact direct avec le grung peut refaire le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours et met un terme à l'effet sur un succès.

Saut sans élan. Le grung peut sauter en longueur sur un maximum de 7,50 mètres et en hauteur sur un maximum de 4,50 mètres, avec ou sans course d'élan.

Actions

Dague. *Attaque d'arme à distance ou au corps à corps* : +4 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une cible. *Touché* : 4 (1d4+2) dégâts perforants et la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 12 ou subir 5 (2d4) dégâts de poison.



Grung guerrier d'élite

Humanoïde (grung) de Petite taille, loyal mauvais

Classe d'armure 13
Points de vie 49 (9d6+18)
Vitesse 7,50 m, escalade 7,50 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
7 (−2)	16 (+3)	15 (+2)	10 (+0)	11 (+0)	12 (+1)

Jets de sauvegarde Dex +5
Compétences Athlétisme +2, Discrétion +5, Perception +2, Survie +2
Immunité contre les dégâts de poison
Immunité contre l'état empoisonné
Sens Perception passive 12
Langue grung
Dangerosité 2 (450 PX)

Amphibie. Le grung respire aussi bien sous l'eau que sur la terre ferme.

Peau empoisonnée. Toute créature qui empoigne le grung ou entre en contact direct avec sa peau doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 12, sans quoi elle est empoisonnée pendant 1 minute. Une créature empoisonnée qui n'est plus en contact direct avec le grung peut refaire le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours et met un terme à l'effet sur un succès.

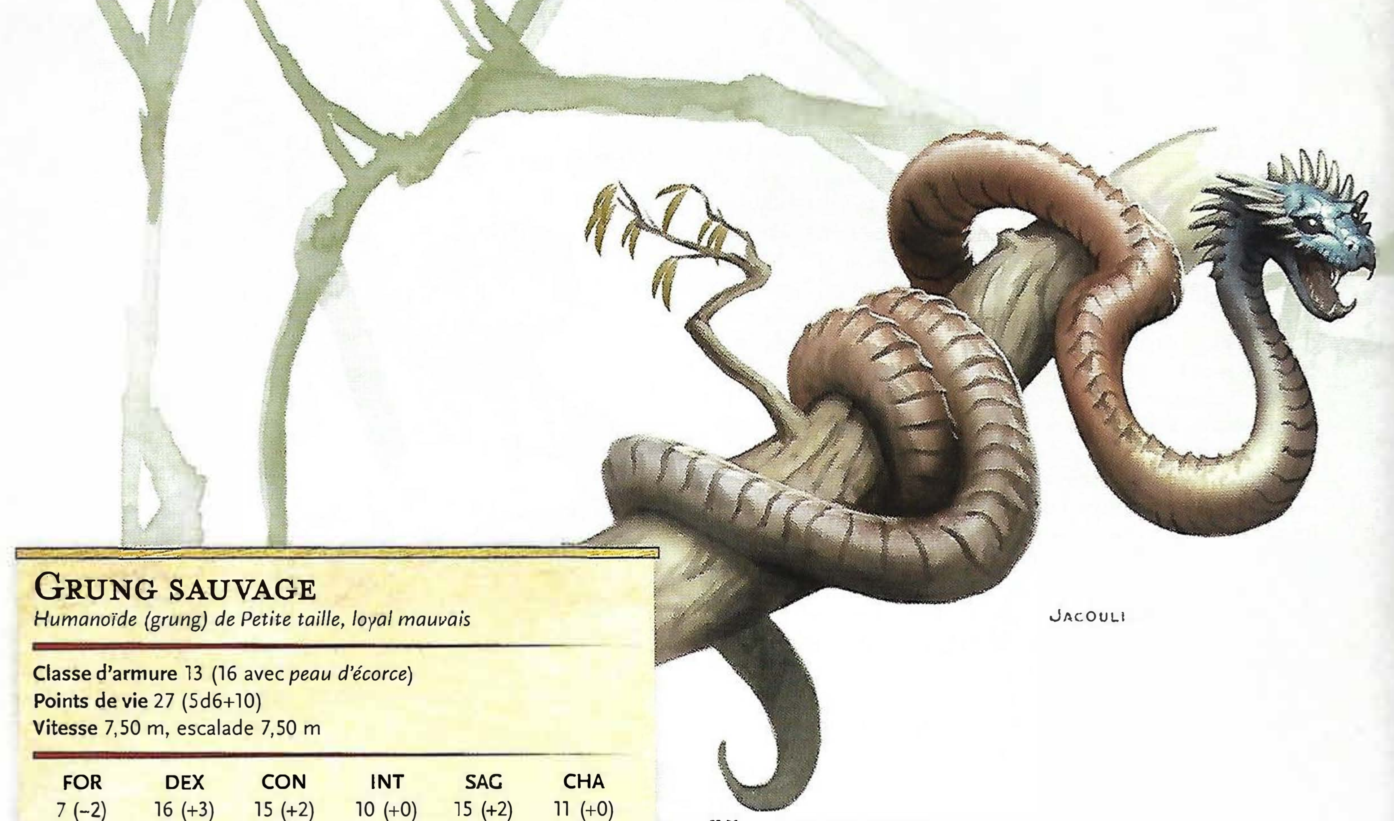
Saut sans élan. Le grung peut sauter en longueur sur un maximum de 7,50 mètres et en hauteur sur un maximum de 4,50 mètres, avec ou sans course d'élan.

Actions

Dague. *Attaque d'arme à distance ou au corps à corps* : +5 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une cible. *Touché* : 5 (1d4+3) dégâts perforants et la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 12 ou subir 5 (2d4) dégâts de poison.

Arc court. *Attaque d'arme à distance* : +5 pour toucher, portée 24/96 m, une cible. *Touché* : 6 (1d6+3) dégâts perforants et la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 12 ou subir 5 (2d4) dégâts de poison.

Stridulation hypnotique (rechargement 6). Le grung émet une stridulation contre laquelle ses congénères sont immunisés. Chaque bête et chaque humanoïde situé dans un rayon de 4,50 mètres autour du grung et à même de l'entendre doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 12, sous peine d'être étourdi jusqu'à la fin du prochain tour du grung.



GRUNG SAUVAGE

Humanoïde (grung) de Petite taille, loyal mauvais

Classe d'armure 13 (16 avec *peau d'écorce*)
Points de vie 27 (5d6+10)
Vitesse 7,50 m, escalade 7,50 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
7 (−2)	16 (+3)	15 (+2)	10 (+0)	15 (+2)	11 (+0)

Jets de sauvegarde Dex +5
Compétences Athlétisme +2, Discrétion +5, Perception +4, Survie +4
Immunité contre les dégâts de poison
Immunité contre l'état empoisonné
Sens Perception passive 14
Langue grung
Dangerosité 1 (200 PX)

Amphibie. Le grung respire aussi bien sous l'eau que sur la terre ferme.

Peau empoisonnée. Toute créature qui empoigne le grung ou entre en contact direct avec sa peau doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 12, sans quoi elle est empoisonnée pendant 1 minute. Une créature empoisonnée qui n'est plus en contact direct avec le grung peut refaire le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours et met un terme à l'effet sur un succès.

Incantation. Le grung est un lanceur de sorts de niveau 9 qui utilise la Sagesse comme caractéristique d'incantation (jet de sauvegarde contre les sorts DD 12, +4 pour toucher avec les attaques de sort). Il connaît les sorts de rôdeur suivants :

1er niveau (4 emplacements) : *saut, soins des blessures*
2e niveau (3 emplacements) : *croissance d'épines, peau d'écorce*
3e niveau (2 emplacements) : *croissance végétale*

Saut sans élan. Le grung peut sauter en longueur sur un maximum de 7,50 mètres et en hauteur sur un maximum de 4,50 mètres, avec ou sans course d'élan.

ACTIONS

Dague. *Attaque d'arme à distance ou au corps à corps* : +5 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une cible. *Touché* : 5 (1d4+3) dégâts perforants et la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 12 ou subir 5 (2d4) dégâts de poison.

Arc court. *Attaque d'arme à distance* : +5 pour toucher, portée 24/96 m, une cible. *Touché* : 6 (1d6+3) dégâts perforants et la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 12 ou subir 5 (2d4) dégâts de poison.

HADROSAURE

L'hadrosaure est un herbivore qui se déplace majoritairement sur quatre pattes et que l'on reconnaît à sa crête osseuse. S'il est élevé dès qu'il sort de l'œuf, il peut apprendre à servir de monture à des créatures de taille Petite ou Moyenne.

JACOULI

Un jacouli est un serpent de 4,50 mètres de long capable de modifier la couleur et la texture de ses écailles pour se camoufler. Il change son apparence pour prendre celle du bois ou de la pierre, s'enroule autour d'un pilier ou d'un tronc d'où il s'élance comme un javelot et frappe sa cible avec force et précision.

On trouve des jacoulis dans les climats humides, de préférence dans les forêts pluviales et les donjons aux températures fraîches. La peau des mues de jacouli est très prisée pour fabriquer des *bottes de marche et de saut* et des *capes d'invisibilité*.

HADROSAURE

Bête de Grande taille, non alignée

Classe d'armure 11 (armure naturelle)
Points de vie 19 (3d10+3)
Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	10 (+0)	13 (+1)	2 (−4)	10 (+0)	5 (−3)

Compétences Perception +2
Sens Perception passive 12
Langue —
Dangerosité 1/4 (50 PX)

ACTIONS

Queue. *Attaque d'arme au corps à corps* : +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 7 (1d10+2) dégâts contondants.

Juggernaut de pierre

Le juggernaut de pierre est une créature artificielle roulante dotée de bribes de conscience lui permettant d'éviter les dangers évidents comme les fosses et les ravins. Il déambule sur les champs de bataille ou roule dans les couloirs des donjons, écrasant tous ceux qui se trouvent sur son passage. Chaque juggernaut a une forme et une apparence unique. L'un peut ressembler à un éléphant aux défenses ornées de bijoux tandis que l'autre aura l'air d'un démon furieux aux yeux flamboyants et aux crocs d'obsidienne.

Le juggernaut de pierre est rapide, mais manque de maniabilité et se déplace dans une seule direction lors de son tour. Il ne représente guère de danger pour les créatures qu'il ne risque pas d'écraser sous ses rouleaux. Sa tactique favorite consiste à heurter une créature, la renverser et lui rouler dessus.

Kamadan

Le kamadan est un prédateur félin ressemblant à un léopard avec six serpents lui sortant des épaules. Il présente une lointaine similitude avec la bête éclipsante, mais les deux n'ont aucun lien de parenté (bien que certains sages prétendent le contraire).

Les kamadans chassent seuls ou en couples. Ils savent exhaler un nuage de gaz soporifique, qu'ils lâchent souvent avant de se lancer au corps à corps. Si un kamadan a des ennemis éveillés et d'autres inconscients à portée, il tente d'abord de tuer les adversaires conscients et achève les endormis ensuite.

Jacouli

Bête de Grande taille, non alignée

Classe d'armure 14 (armure naturelle)
Points de vie 16 (3d10)
Vitesse 9 m, escalade 6 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	14 (+2)	11 (+0)	2 (−4)	8 (−1)	3 (−4)

Compétences Athlétisme +4, Discrétion +4, Perception +1
Sens vision aveugle 9 m, Perception passive 11
Langue —
Dangerosité 1/2 (100 PX)

Camouflage. Le jacouli est avantagé sur les tests de Dextérité (Discrétion) destinés à se dissimuler.

Odorat aiguisé. Le jacouli est avantagé sur les tests de Sagesse (Perception) basés sur l'odorat.

Actions

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps* : +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 9 (2d6+2) dégâts perforants.

Bondir. Le jacouli fait un bond d'au maximum 9 mètres en ligne droite et fait une attaque de morsure contre une cible à portée. Le jacouli est avantagé lors d'un jet d'attaque s'il bondit sur au moins 3 mètres. Si l'attaque touche, le jacouli inflige 7 (2d6) dégâts perforants de plus.

Kobolds

Certains kobolds ont reçu des dons de la part de dragons ou de divinités, ce qui les élève au-dessus de leurs pairs. D'autres sont nés déjà doués d'une inventivité cruelle que peu de gens parviennent à égaler.

Inventeur. Un inventeur kobold capture des insectes, récolte des vases exotiques dans les donjons et utilise les meilleurs ingrédients qu'il a volés pour fabriquer des armes inattendues qu'il utilise pour se battre.

Ensorceleur des écailles. Un ensorceleur des écailles kobold est doué d'un talent inné pour la magie profane. Quand sa tribu est menacée, il déchaîne le feu et le poison contre ses ennemis, mais il conserve toujours un peu de magie par-devers lui, au cas où il devrait fuir ou prendre un ravisseur au dépourvu.

Juggernaut de pierre

Créature artificielle de Grande taille, non alignée

Classe d'armure 15 (armure naturelle)
Points de vie 157 (15d10+75)
Vitesse 15 m (dans une seule direction choisie au début de son tour)

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
22 (+6)	1 (−5)	21 (+5)	2 (−4)	11 (+0)	3 (−4)

Immunité contre les dégâts de poison ; contondants, perforants, tranchants des armes non magiques autres qu'en adamantium
Immunité contre les états assourdi, à terre, aveuglé, charmé, empoisonné, épuisé, paralysé, pétrifié, terrorisé
Sens vision aveugle 36 m, Perception passive 10
Langue —
Dangerosité 12 (8 400 PX)

Roulade dévastatrice. Le juggernaut peut traverser l'emplacement d'une créature à terre. Quand le juggernaut entre pour la première fois d'un tour dans l'emplacement d'une autre créature, cette dernière doit faire un jet de sauvegarde de Dextérité DD 17. Si elle échoue, elle reçoit 55 (10d10) dégâts contondants, sinon la moitié seulement.

Forme immuable. Le juggernaut est immunisé contre les sorts et effets susceptibles de modifier sa forme.

Régénération. Tant que le juggernaut possède au moins 1 point de vie, chaque jour à l'aube, il récupère par magie tous les points perdus. Il est détruit et ne peut pas se régénérer s'il tombe à 0 point de vie.

Monstre assiégeur. Le juggernaut inflige des dégâts doublés aux objets et aux structures.

Actions

Coup. *Attaque d'arme au corps à corps* : +10 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 25 (3d12+6) dégâts contondants. Si la cible est une créature de Grande taille ou plus inférieure, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 17, sans quoi elle tombe à terre.

Kobold ensorceleur des écailles

Humanoïde (kobold) de Petite taille, loyal mauvais

Classe d'armure 15 (armure naturelle)
Points de vie 27 (5d6+10)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
7 (–2)	15 (+2)	14 (+2)	10 (+0)	9 (–1)	14 (+2)

Compétences Arcanes +2, Médecine +1
Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 9
Langues commun, draconique
Dangerosité 1 (200 PX)

Incantation. Le kobold est un lanceur de sorts de niveau 3 qui utilise le Charisme comme caractéristique d'incantation (jet de sauvegarde contre les sorts DD 12, +4 pour toucher avec les attaques de sort). Il connaît les sorts d'ensorceleur suivants :

Tours de magie (à volonté) : *bouffée de poison, main du mage, réparation, trait de feu*
1er niveau (4 emplacements) : *charme-personne, orbe chromatique, repli expéditif*
2e niveau (2 emplacements) : *rayon ardent*

Points de sorcellerie. Le kobold a 3 points de sorcellerie. Quand il termine un long repos, il récupère tous les points de sorcellerie dépensés. Il peut les dépenser pour bénéficier des options suivantes :

Sort intense. Quand le kobold lance un sort qui oblige une créature à faire un jet de sauvegarde pour résister à ses effets, il peut dépenser 3 points de sorcellerie pour qu'une des cibles de ce sort soit désavantagée lors de son premier jet de sauvegarde contre ce sort.

Sort subtil. Quand le kobold lance un sort, il peut dépenser 1 point de sorcellerie pour le faire sans composante verbale ni somatique.

Tactique de groupe. Le kobold est avantagé lors d'un jet d'attaque contre une créature s'il possède au moins un allié non neutralisé dans un rayon de 1,50 mètre autour de cette créature.

Sensibilité à la lumière du soleil. Au soleil, le kobold est désavantagé sur ses jets d'attaque et ses tests de Sagesse (Perception) basés sur la vue.

Actions

Dague. *Attaque d'arme à distance ou au corps à corps* : +4 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une cible. *Touché* : 4 (1d4+2) dégâts perforants.

Kobold inventeur

Humanoïde (kobold) de Petite taille, loyal mauvais

Classe d'armure 12
Points de vie 13 (3d6+3)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
7 (–2)	15 (+2)	12 (+1)	8 (–1)	7 (–2)	8 (–1)

Compétences Perception +0
Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 10
Langues commun, draconique
Dangerosité 1/4 (50 PX)

Tactique de groupe. Le kobold est avantagé lors d'un jet d'attaque contre une créature s'il possède au moins un allié non neutralisé dans un rayon de 1,50 mètre autour de cette créature.

Sensibilité à la lumière du soleil. Au soleil, le kobold est désavantagé sur ses jets d'attaque et ses tests de Sagesse (Perception) basés sur la vue.

Actions

Dague. *Attaque d'arme à distance ou au corps à corps* : +4 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une cible. *Touché* : 4 (1d4+2) dégâts perforants.

Fronde. *Attaque d'arme à distance* : +4 pour toucher, portée 9/36 m, une cible. *Touché* : 4 (1d4+2) dégâts contondants.

Invention d'arme. Le kobold utilise l'une des options suivantes (lancez un d8 ou choisissez). Chacune s'utilise une fois par jour seulement.

1. Acide. Le kobold lance une fiole d'acide. *Attaque d'arme à distance* : +4 pour toucher, portée 1,50/6 m, une cible. *Touché* : 7 (2d6) dégâts d'acide.

2. Feu grégeois. Le kobold lance une fiole de feu grégeois. *Attaque d'arme à distance* : +4 pour toucher, portée 1,50/6 m, une cible. *Touché* : 2 (1d4) dégâts de feu au début de chaque tour de la cible. Une créature peut mettre fin à ces dégâts si elle dépense son action pour faire un test de Dextérité DD 10 qui éteint les flammes en cas de réussite.

3. Panier de mille-pattes. Le kobold lance un petit panier dans un emplacement de 1,50 mètre de côté situé dans un rayon de 6 mètres autour de lui. Une **nuée de mille-pattes** avec 11 points de vie émerge du panier et lance le dé pour son initiative. À la fin de chaque tour de la nuée, il y a 50 % de chances qu'elle se disperse.

4. Pot de limon vert. Le kobold lance un pot d'argile plein de limon vert sur sa cible. Il se brise à l'impact. *Attaque d'arme à distance* : +4 pour toucher, portée 1,50/6 m, une cible. *Touché* : la cible est couverte de limon vert (voir le chapitre 5 du *Dungeon Master's Guide*). *Raté* : une flaque de limon vert recouvre une section de mur ou de sol de 1,50 mètre de côté déterminée au hasard dans un rayon de 1,50 mètre autour de la cible.

5. Pot de larves de la pourriture. Le kobold lance un pot d'argile dans un emplacement de 1,50 mètre de côté dans un rayon de 6 mètres autour de lui. Il se brise à l'impact. Une **nuée de larves de la pourriture** (voir l'annexe A) se répand hors du récipient et représente un danger permanent à cet emplacement.

6. Scorpion sur un bâton. Le kobold fait une attaque avec un **scorpion** attaché au bout d'une perche de 1,50 mètre de long. *Attaque d'arme au corps à corps* : +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 1 dégât perforant et la cible doit faire un jet de sauvegarde de Constitution DD 9. Elle subit 4 (1d8) dégâts de poison si elle échoue, sinon la moitié seulement.

7. Moufette en cage. Le kobold relâche une moufette dans un espace inoccupé dans un rayon de 1,50 mètre autour de lui. Elle a une vitesse au sol de 6 mètres, une CA de 10, 1 point de vie et aucune attaque efficace. Elle lance le dé pour l'initiative et, à son tour, utilise son action pour asperger de musc une cible aléatoire située dans un rayon de 1,50 mètre. La cible doit faire un jet de sauvegarde de Constitution DD 9. Si elle échoue, elle vomit et ne peut plus entreprendre la moindre action pendant 1 minute. Elle peut refaire le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours et se débarrasse de l'effet si elle réussit. Une créature qui ne respire pas ou qui est immunisée contre le poison réussit automatiquement ce jet de sauvegarde. Une fois que la moufette a projeté du musc, elle doit terminer un court ou un long repos avant de pouvoir recommencer.

8. Sac de guêpes. Le kobold lance un petit sac dans un emplacement de 1,50 mètre de côté dans un rayon de 6 mètres autour de lui. Une **nuée de guêpes** avec 11 points de vie jaillit du sac et lance le dé pour l'initiative. À la fin de chaque tour de la nuée, il y a 50 % de chances qu'elle se disperse.



Liane meurtrière

La liane meurtrière est une plante mobile qui se fertilise en attrapant et broyant des proies avant de déposer leur carcasse près de ses racines. Elle reste généralement immobile tant qu'elle n'a pas besoin de chasser. Une plante mature se compose d'une liane principale d'une demi-douzaine de mètres de long. Des rameaux d'au maximum un mètre cinquante partent de ce « tronc » tous les quinze centimètres. À la fin de l'été, ces rameaux produisent des grappes de fruits ressemblant à du raisin sauvage. Ils sont charnus et goûteux, quoiqu'un peu amers.

Une variété souterraine pousse près des sources chaudes, des cheminées volcaniques et d'autres sources de chaleur. La liane meurtrière souterraine produit généralement assez de déchets pour nourrir une belle colonie de champignons et autres moisissures qui prospèrent autour d'elle et aident à la dissimuler.

Liane meurtrière

Plante de Grande taille, non alignée

Classe d'armure 13 (armure naturelle)
Points de vie 85 (10d10+30)
Vitesse 1,50 m, escalade 1,50 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	10 (+0)	16 (+3)	1 (−5)	10 (+0)	1 (−5)

Résistance aux dégâts de feu, de froid
Immunité contre les états assourdi, à terre, aveuglé, épuisé
Sens vision aveugle à 9 m, Perception passive 10
Langue —
Dangerosité 3 (700 PX)

Faux semblant. Tant que la liane meurtrière reste immobile, il est impossible de la différencier d'une plante ordinaire.

Actions

Constriction. *Attaque d'arme au corps à corps* : +6 pour toucher, allonge 6 m, une créature. *Touché* : la cible subit 11 (2d6+4) dégâts contondants et se retrouve empoignée (évasion DD 14). Tant que l'empoignade n'est pas terminée, elle est entravée et subit 21 (6d6) dégâts de poison au début de chacun de ses tours. La liane exerce sa constriction sur une cible à la fois, pas plus.

Lianes enchevêtrantes. La liane meurtrière peut animer les plantes et racines ordinaires présentes dans une zone de 4,50 mètres de côté dans un rayon de 9 mètres autour d'elle. Ces plantes transforment la zone qu'elles occupent en terrain difficile. Une créature qui se trouve dans cette zone quand l'effet débute doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 13, sans quoi elle est entravée par la végétation. Elle peut alors utiliser son action pour faire un test de Force (Athlétisme) DD 13 et se libérer si elle le réussit. L'effet se termine au bout d'une minute, ou bien quand la liane meurtrière meurt ou utilise de nouveau son pouvoir de lianes enchevêtrantes.

Kamadan

Créature monstrueuse de Grande taille, non alignée

Classe d'armure 13
Points de vie 67 (9d10+18)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	16 (+3)	14 (+2)	3 (−4)	14 (+2)	10 (+0)

Compétences Discrétion 7, Perception +4
Sens Perception passive 14
Langue —
Dangerosité 4 (1 100 PX)

Odorat aiguisé. Le kamadan est avantagé sur les tests de Sagesse (Perception) basés sur l'odorat.

Bond agressif. Si le kamadan se déplace d'au moins 6 mètres en ligne droite en direction d'une créature et la touche avec une attaque de griffe au cours du même tour, la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 13, sans quoi elle se retrouve à terre. Une fois la cible ainsi à terre, le kamadan peut faire deux attaques contre elle par une action bonus (une de morsure et une avec ses serpents).

Actions

Attaques multiples. Le kamadan effectue deux attaques : une avec sa morsure ou ses griffes et une avec ses serpents.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps* : +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 6 (1d6+3) dégâts perforants.

Griffe. *Attaque d'arme au corps à corps* : +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 6 (1d6+3) dégâts tranchants.

Serpents. *Attaque d'arme au corps à corps* : +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 6 (1d6+3) dégâts perforants et la cible soit faire un jet de sauvegarde de Constitution DD 12. Si elle échoue, elle subit 21 (6d6) dégâts de poison, sinon la moitié seulement.

Souffle soporifique (rechargement après un court ou un long repos). Le kamadan exhale un gaz soporifique dans un cône de 9 mètres. Chaque créature dans cette zone doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 12, sans quoi elle tombe inconsciente pendant 10 minutes. L'effet se termine pour une créature qui subit des dégâts ou que quelqu'un réveille en utilisant une action.

Liara Portyr

En tant que commandant de Fort Beluarian, Liara passe la majeure partie de son temps à s'occuper de la sécurité de sa place forte, tout en concluant des accords avec les pirates. En général, elle n'a aucun problème vis-à-vis des aventuriers et fait de son mieux pour les aider à gérer les myriades de dangers qui rôdent dans la jungle.

Liara est issue d'une famille influente de la Porte de Baldur et occupe son poste actuel depuis trois ans. Pour elle, cette nomination sert à prouver sa valeur, mais pour nombre de ses subordonnés, Fort Beluarian est synonyme de bagne. Les espions de Liara qui œuvrent à Port Nyanzaru lui transmettent les manifestes et les horaires de départs des bateaux de passage, qu'elle transmet aux pirates de l'Ancrage de Jahaka qui lui promettent en échange de ne jamais attaquer des bateaux battant pavillon de la Porte de Baldur. Liara reçoit aussi une part des bénéfices des pirates, dont elle utilise une partie pour conserver le calme parmi ses hommes.

Les traits de Liara Portyr

Idéal. « Il faut respecter la hiérarchie. Vous suivez mes ordres, ou vous mourez.»

Lien. « J'ai juré de tenir et de protéger Fort Beluarian au nom du grand-duc Ulder Gardecorbeau de la Porte de Baldur. Le fort ne tombera pas sous mon commandement. »

Défaut. « Le monde est un véritable coupe-gorge et je n'ai aucune pitié pour les gens incapables de se défendre. »

Liara Portyr

Humanoïde (humain) de taille Moyenne, loyal mauvais

Classe d'armure 15 (cuir clouté, bouclier)
Points de vie 84 (13d8+26)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	12 (+1)	15 (+2)	14 (+2)	14 (+2)	16 (+3)

Jets de sauvegarde Con +4, Sag +4
Compétences Athlétisme +5, Intimidation +5, Perspicacité +4, Tromperie +5
Sens Perception passive 12
Langues commun, draconique, nain
Dangerosité 4 (1 100 PX)

Brave. Liara est avantagée lors des jets de sauvegarde pour éviter d'être terrorisée.

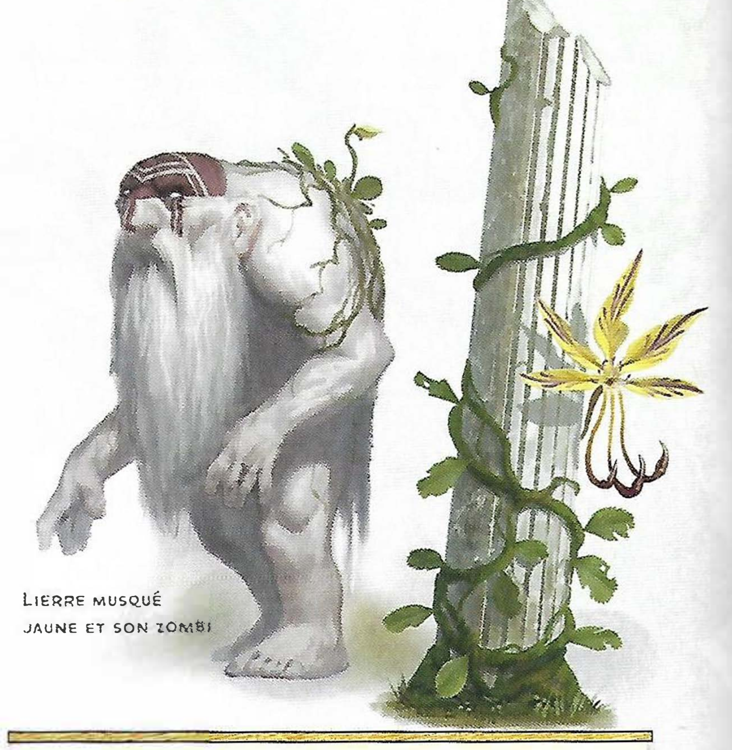
Fureur enflammée. Une fois par tour, quand Liara touche une créature avec une arme de corps à corps, elle peut embraser son arme et infliger 10 (3d6) dégâts de feu supplémentaires à la cible.

Actions

Attaques multiples. Liara effectue trois attaques au corps à corps.

Hache d'armes. *Attaque d'arme au corps à corps* : +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 7 (1d8+3) dégâts tranchants ou 8 (1d10+3) dégâts tranchants si elle l'utilise à deux mains.

Arbalète lourde. *Attaque d'arme à distance* : +3 pour toucher, portée 30/120 m, une cible. *Touché* : 6 (1d10+1) dégâts perforants.



Lierre musqué jaune et son zombi

Lierre musqué jaune

Plante de taille Moyenne, non alignée

Classe d'armure 6
Points de vie 60 (11d8+11)
Vitesse 1,50 m, escalade 1,50 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
12 (+1)	3 (−4)	12 (+1)	1 (−5)	10 (+0)	3 (−4)

Immunité contre les états assourdi, à terre, aveuglé, épuisé
Sens vision aveugle 9 m, Perception passive 10
Langue —
Dangerosité 2 (450 PX)

Faux-semblant. Tant que le lierre musqué jaune est immobile, il est impossible de le distinguer d'une plante grimpante fleurie ordinaire.

Régénération. Le lierre musqué jaune récupère 10 points de vie au début de chacun de ses tours. Ce pouvoir ne fonctionne pas au début du prochain tour du lierre s'il reçoit des dégâts de feu, nécrotiques ou radiants. Le lierre meurt uniquement s'il commence son tour avec 0 point de vie et ne peut pas se régénérer.

Actions

Contact. *Attaque d'arme au corps à corps* : +3 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 13 (3d8) dégâts psychiques. Si la cible est un humanoïde qui tombe à 0 point de vie suite à ces dégâts, il meurt et le lierre lui implante un bulbe. À moins que ce dernier ne soit détruit, le cadavre se relève sous forme de zombi du lierre musqué jaune au bout de 24 heures. Le bulbe est détruit si la créature est ramenée d'entre les morts avant qu'elle ne puisse se changer en zombi ou si le cadavre est la cible du sort *lever une malédiction* ou d'une magie similaire avant d'être réanimé.

Musc jaune (3/jour). La fleur du lierre exhale un musc odorant qui vise les humanoïdes situés dans un rayon de 9 mètres. Chacun doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 11, sans quoi il est charmé par le lierre pendant 1 minute. Dans ce cas, il ne peut rien faire à son tour, hormis se rapprocher autant qu'il le peut du lierre. Une créature charmée peut refaire son jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours et met un terme à l'effet en cas de réussite.

Lierre musqué jaune

Le lierre musqué jaune est une plante grimpante impie aux fleurs semblables à celles d'une orchidée. Ces fleurs d'un jaune vif éclaboussé de violet émettent un musc qui attire les proies. Le lierre s'accroche aux murs, aux colonnes, aux pierres tombales et aux statues des zones ombragées, restant immobile jusqu'à ce qu'il frappe.

Des hôtes humanoïdes. Un lierre musqué jaune détruit l'esprit des humanoïdes, puis implante des bulbes dans ses victimes. Vingt-quatre heures après son implantation, le bulbe germe et il en sort une pousse qui anime par magie le cadavre de l'hôte, le transformant en zombi du lierre musqué jaune sous le contrôle de la plantule. En plus de protéger la jeune plante sans défense, le zombi lui sert de fertilisant et lui permet d'atteindre sa taille adulte en sept jours. Elle devient alors mobile et crève le cadavre de son hôte pour en sortir, ne laissant qu'un tas de chairs décomposées. Si le zombi est détruit avant que la plante ne sorte, cette dernière se fane et meurt.

Les Petits zombis du lierre musqué jaune. Un humanoïde de taille Moyenne changé en zombi du lierre musqué jaune utilise le profil présenté ici. Un humanoïde de Petite taille changé en zombi du lierre devient un mort-vivant de Petite taille avec 27 (6d6+6) points de vie, en dehors de cela, il a le même profil que celui de taille Moyenne.

Monstre de su

Les monstres de su sont des primates rusés et malveillants qui résident dans les zones sauvages oubliées et les grottes. Les adultes font 1,50 mètre de haut et disposent d'une longue queue préhensile. Ils sont capables de manier des outils avec leur queue et leurs pattes griffues, mais préfèrent déchiqueter leurs ennemis à coups de griffes. Les monstres de su adultes savent aussi envoyer des décharges d'énergie psionique qui étourdissent leurs ennemis et les empêchent de fuir ou de se défendre.

Zombi musqué jaune

Mort-vivant de taille Moyenne, non aligné

Classe d'armure 9
Points de vie 33 (6d8+6)
Vitesse 6 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
13 (+1)	9 (−1)	12 (+1)	1 (−5)	6 (−2)	3 (−4)

Immunité contre les états charmé, épuisé
Sens vision aveugle 9 m, Perception passive 8
Langue —
Dangerosité 1/4 (50 PX)

Robustesse de la non-vie. Si le zombi tombe à 0 point de vie suite à des dégâts, il doit faire un jet de sauvegarde de Constitution DD 5 + dégâts subis, sauf si ces dégâts sont de feu ou viennent d'un coup critique. S'il réussit son jet, il tombe à 1 point de vie au lieu de 0.

Actions

Coup. *Attaque d'arme au corps à corps* : +3 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 5 (1d8+1) dégâts contondants.



Monstre de su

Monstre de su

Créature monstrueuse de taille Moyenne, chaotique mauvaise

Classe d'armure 12
Points de vie 27 (5d8+5)
Vitesse 9 m, escalade 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14 (+2)	15 (+2)	12 (+1)	9 (−1)	13 (+1)	9 (−1)

Compétences Athlétisme +6, Perception +3
Sens Perception passive 13
Langue —
Dangerosité 1 (200 PX)

Actions

Attaques multiples. Le monstre de su effectue deux attaques : une avec sa morsure, l'autre avec ses griffes.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps* : +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 4 (1d4+2) dégâts perforants.

Griffes. *Attaque d'arme au corps à corps* : +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 7 (2d4+2) dégâts tranchants, ou 12 (4d4+2) dégâts tranchants si le monstre est pendu par la queue et utilise ses quatre membres.

Broyage psychique (rechargement 5-6). Le monstre de su vise une créature située dans son champ de vision et dans un rayon de 9 mètres. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 11, sans quoi elle subit 17 (5d6) dégâts psychiques et se retrouve étourdie pendant 1 minute. Une cible étourdie peut refaire son jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours et met un terme à l'effet qui l'afflige dès la première réussite.



La princesse Mwaxanaré et le prince Na

Un monstre de su dort la tête en bas, suspendu par la queue. Éveillé, il peut attaquer depuis cette position, déchirant son adversaire de ses quatre pattes griffues.

Les monstres de su communiquent en silence en utilisant leur queue préhensile pour faire des gestes. Ils tuent généralement plus que ce qu'ils peuvent manger, enterrent les restes de leur victime et marquent l'emplacement avec les possessions du défunt.

Mwaxanaré et Na

À tout juste dix-sept ans, la princesse Mwaxanaré (diminutif « Naré ») est la descendante la plus âgée des familles royales d'Omu et l'héritière de leur royaume déchu. Avec son frère de six ans, Na, elle réside chez les aarakocres de Kir Sabal. Ces derniers s'efforcent de protéger les enfants royaux jusqu'à ce que quelqu'un triomphe du mal qui règne sur Omu.

Mwaxanaré est tellement têtue que cela risque de lui attirer des ennuis. Elle désire ardemment récupérer son trône et utilisera volontiers des aventuriers pour y parvenir. Elle adopte toujours un ton condescendant et n'apprécie pas du tout qu'on lui réponde.

Elle est devenue sorcière après avoir passé un pacte avec les Ducs du vent d'Aaqa, d'antiques habitants des plans extérieurs. Comme elle déteste les efforts physiques, elle fait bon usage de sa *main du mage* et de son *serviteur invisible*. Son pacte lui a aussi donné le don de télépathie.

Le jeune prince Na est un non-combattant avec une CA de 10 et 3 points de vie. Comme il a passé la majeure partie de sa vie parmi les aarakocres, il se considère comme l'un d'eux. Il s'habille comme eux et préfère parler l'aérien plutôt que le commun.

Les traits de Mwaxanaré

Idéal. « Un jour, je serai la reine du Chult. »

Lien. « J'ai conclu un pacte avec les Ducs des vents d'Aaqa et j'utiliserai leurs pouvoirs pour protéger mon frère et les aarakocres qui veillent sur nous. »

Défaut. « Je suis une princesse et il faut me montrer le respect qui m'est dû. Je ne suis pas les ordres, je les donne. »

Les traits de Na

Idéal. « Je veux devenir un aarakocre et apprendre à voler comme un oiseau ! »

Lien. « J'aime ma sœur et les aarakocres, ils représentent tout pour moi. »

Défaut. « Je ne connais rien du monde. »

Mwaxanaré

Humanoïde (humain) de taille Moyenne, loyal neutre

Classe d'armure 10
Points de vie 13 (3d8)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
6 (−2)	10 (+0)	11 (+0)	13 (+1)	12 (+1)	16 (+3)

Compétences Nature +3, Persuasion +5, Religion +3, Tromperie +5
Sens Perception passive 11
Langues aérien, commun, télépathie 9 m
Dangerosité 1/8 (25 PX)

Incantation. Mwaxanaré est un lanceur de sorts de niveau 2 qui utilise le Charisme comme caractéristique d'incantation (jet de sauvegarde contre les sorts DD 13, +5 pour toucher avec les attaques de sort). Après un court ou un long repos, elle récupère les emplacements de sorts qu'elle a dépensés. Elle connaît les sorts de sorcier suivants :

Tours de magie (à volonté) : *explosion occulte, main du mage*
1er niveau (2 emplacements) : *charme-personne, protection contre le mal et le bien, serviteur invisible*

Actions

Dague. *Attaque d'arme à distance ou au corps à corps* : +2 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une cible. *Touché* : 2 (1d4) dégâts perforants.

Nains albinos

L'activité volcanique a chassé les nains albinos du Chult de leurs demeures souterraines et ceux qui n'ont pas été chercher refuge à Port Nyanzaru se sont adaptés à la vie dans la jungle. Ils se taillent des armures dans le cuir des dinosaures, fabriquent des armes avec les os de ces animaux, du silex et du bois et façonnent des bijoux ornementés à base d'os, de plumes, de défenses et de petites billes de pierre. Ils n'ont pas oublié comment travailler le métal, mais ils ont rarement l'occasion de le faire.

Les guerriers spirituels nains albinos

Il arrive qu'un nain albinos entre dans une telle harmonie avec la nature du Chult qu'un esprit de la nature bienveillant le remarque et lui offre un puissant charme qui lui confère des pouvoirs magiques innés. Ces guerriers spirituels nains se consacrent à la préservation de la beauté naturelle du Chult et luttent contre les dangers surnaturels. Ils possèdent le même profil qu'un **guerrier nain albinos**, mais avec un ID de 1 (200 PX) et le pouvoir suivant :

Incantation innée. Le nain utilise la Sagesse comme caractéristique d'incantation innée. Il peut lancer les sorts suivants de manière innée, sans dépenser de composante matérielle.

1/jour chacun : *communication avec les animaux, communication avec les plantes, marque du chasseur, passage sans trace, saut.*



Nain albinos

Nuée de larves de la pourriture

Les larves de la pourriture sont des vers de la taille d'un doigt qui se nourrissent de chair morte ou vive, bien qu'elles puissent survivre à l'aide de matière végétale. Elles infestent les cadavres et les tas de matière en décomposition et attaquent toute créature vivante qui les dérange. Une fois qu'elle s'est faufilée sous la peau de sa victime, la larve se creuse d'instinct un chemin dans ses chairs en direction de son cœur, afin de la tuer.

Guerrier nain albinos

Humanoïde (nain) de taille Moyenne, n'importe quel alignement

Classe d'armure 13 (armure de peau)
Points de vie 30 (4d8+12)
Vitesse 7,50 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
13 (+1)	13 (+1)	17 (+3)	12 (+1)	14 (+2)	11 (+0)

Compétences Discrétion +3, Perception +4, Survie +4
Résistance aux dégâts de poison
Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 14
Langues commun, nain
Dangerosité 1/4 (50 PX)

Résilience. Le nain est avantagé lors de ses jets de sauvegarde contre le poison

Actions

Hachette. *Attaque d'arme à distance ou au corps à corps* : +3 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une cible. *Touché* : 4 (1d6+1) dégâts tranchants.

Nuée de larves de la pourriture

Nuée de taille Moyenne de bêtes de Très Petite taille, non alignée

Classe d'armure 8
Points de vie 22 (5d8)
Vitesse 1,50 m, escalade 1,50 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
2 (−4)	7 (−2)	10 (+0)	1 (−5)	2 (−4)	1 (−5)

Résistance aux dégâts perforants, tranchants
Immunité contre les états charmé, terrorisé, empoigné, paralysé, pétrifié, à terre, entravé
Sens vision aveugle 3 m, Perception passive 6
Langue —
Dangerosité 1/2 (100 PX)

Nuée. La nuée peut occuper l'emplacement d'une autre créature et inversement. Elle peut traverser une ouverture tout juste assez large pour un asticot de Très Petite taille. Elle ne peut pas récupérer de pv ni gagner de pv temporaires.

Actions

Morsures. Attaque d'arme au corps à corps : +0 pour toucher, allonge 0 m, une créature dans l'emplacement de la nuée. *Touché :* 1d4 larves infestent la cible qui reçoit 1d6 dégâts perforants au début de chacun de ses tours par larve qui l'infeste. Si on applique du feu sur la morsure de larve avant la fin du prochain tour de la cible, cette dernière subit 1 dégât de feu mais les larves sont tuées. Une fois ce délai passé, les larves se sont enfoncées trop loin sous la peau pour que l'on puisse les brûler.

Si une cible infestée de larves termine un tour à 0 pv, elle meurt tandis que les asticots s'enfoncent goulûment dans son cœur. Tout effet qui soigne les maladies tue toutes les larves qui infestent une cible.

Oratrice des cauchemars yuan-tie

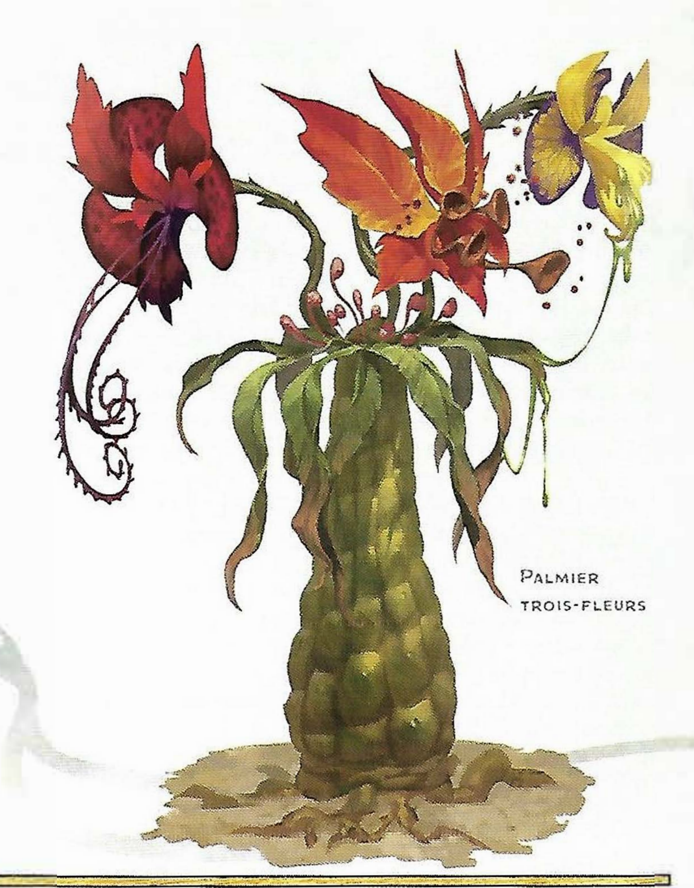
Les oratrices des cauchemars sont des prêtresses yuan-ties malison qui ont passé un pacte avec Dendar, le Serpent nocturne : elles le nourrissent avec les peurs et les cauchemars de leurs victimes en échange de pouvoirs dans le monde mortel. Dendar leur envoie des visions cauchemardesques qu'elles interprètent comme des prophéties, puis elles utilisent leur magie et leur influence pour que ces visions deviennent réalité.

Les oratrices des cauchemars sont les plus cruels des yuan-tis et adorent torturer leurs prisonniers et leurs esclaves, qu'elles maintiennent dans un état de terreur constant. Elles préfèrent terrifier les gens plutôt que de les tuer.

Une oratrice des cauchemars a la tête et le torse d'une humaine et une queue ophidienne en guise de jambes.

Palmier trois-fleurs

Une fois adulte, le palmier trois-fleur mesure entre 1,80 et 2 mètres de haut. Il porte trois fleurs aux couleurs vives en forme de trompette, chacune aussi grosse qu'une tête humaine et chacune d'une couleur différente : une d'un rouge intense, une orange vif et une d'un jaune lumineux. Chacune est susceptible d'infliger d'atroces blessures à autrui d'une manière qui lui est propre.



Palmier trois-fleurs

Oratrice des cauchemars yuan-tie

Créature monstrueuse (métamorphe, yuan-ti) de taille Moyenne, neutre mauvaise

Classe d'armure 14 (armure naturelle)
Points de vie 71 (13d8+13)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	14 (+2)	13 (+1)	14 (+2)	12 (+1)	16 (+3)

Jets de sauvegarde Sag +3, Cha +5
Compétences Discrétion +4, Tromperie +5
Immunité contre les dégâts de poison
Immunité contre l'état empoisonné
Sens vision dans le noir 36 m (perce les ténèbres magiques), Perception passive 11
Langues abyssal, commun, draconique
Dangerosité 4 (1 100 PX)

Métamorphe. L'oratrice des cauchemars peut utiliser son action pour se métamorphoser en serpent de taille Moyenne ou pour reprendre sa forme de yuan-tie. Son profil ne change pas, quelle que soit sa forme. L'équipement qu'elle porte et transporte ne se transforme pas et elle-même ne change pas de forme à sa mort.

Crocs mortels (2/jour). Quand le yuan-ti touche une cible avec une attaque de corps à corps pour la première fois du tour, il peut lui infliger 16 (3d10) dégâts nécrotiques de plus.

Incantation innée (forme de yuan-ti uniquement). Le yuan-ti utilise le Charisme comme caractéristique d'incantation (jet de sauvegarde contre les sorts DD 13). Il peut lancer les sorts suivants de manière innée, sans composantes matérielles :

À volonté : *amitié avec les animaux* (serpents uniquement)
3/jour : *suggestion*

Résistance à la magie. Le yuan-ti est avantagé lors des jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Incantation. Le yuan-ti est un lanceur de sorts de niveau 6 qui utilise le Charisme comme caractéristique d'incantation (jet de sauvegarde contre les sorts DD 13, +5 pour toucher avec les attaques de sort). Après un court ou un long repos, il récupère les emplacements de sorts qu'il a dépensés. Il connaît les sorts de sorcier suivants :

Tours de magie (à volonté) : *bouffée de poison, contact glacial, explosion occulte* (portée 90 m, bonus de +3 à chaque jet de dégâts), *main du mage, message, prestidigitation*
1er-3e niveau (2 emplacements de niveau 3) : *appétit d'Hadar, carreau ensorcelé, immobiliser un humanoïde, maléfice, peur, ténèbres, tentacules d'Hadar*

Actions

Attaques multiples. L'oratrice des cauchemars effectue une attaque de constriction et une de cimeterre.

Constriction. *Attaque d'arme au corps à corps* : +5 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché* : 10 (2d6+3) dégâts contondants et la cible se retrouve empoignée (évasion DD 14) si elle est de Grande taille ou plus petite. Tant que l'empoignade n'est pas terminée, elle est entravée et le yuan-ti ne peut pas exercer sa constriction sur une autre.

Cimeterre (forme de yuan-ti uniquement). *Attaque d'arme au corps à corps* : +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 6 (1d6+3) dégâts tranchants.

Invocation de cauchemar (rechargement après un court ou un long repos). Le yuan-ti puise dans les cauchemars d'une créature située dans un rayon de 18 mètres et dans son champ de vision et crée une manifestation illusoire et immobile de ses plus profondes terreurs. La victime est seule à voir cela et doit réussir un jet de sauvegarde d'Intelligence DD 13, sans quoi elle subit 11 (2d10) dégâts psychiques et se retrouve terrorisée par cette manifestation qu'elle croit réelle. Le yuan-ti doit se concentrer pour maintenir l'illusion (comme s'il se concentrait sur un sort) et peut le faire pendant 1 minute au maximum. Il est impossible d'endommager l'illusion. La cible peut refaire son jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant un terme à l'effet si elle le réussit ou subissant 11 (2d10) dégâts psychiques si elle échoue.

Ptérosaurien

Les ptérosauriens ont des reptiles ailés bipèdes de 3 mètres de haut natifs du Chult. Isolationnistes malveillants, ils considèrent les autres créatures comme des ennemies. Dans la culture chultaise, les ptérosauriens sont souvent appelés « terrosauriens », le peuple terrifiant, à cause de leur habitude consistant à piquer depuis les cieux pour emporter tous ceux qu'ils peuvent, ramenant des trésors et des proies jusqu'à leur nid.

Un ptérosaurien a une envergure de 6 mètres et donne naissance à des petits déjà vivants. D'antiques rituels leur permettaient autrefois de revêtir la forme d'un ptéranodon ou d'un homme-lézard sans aile, mais cela fait bien longtemps qu'ils ont oublié comment les célébrer.



Ptérosaurien

Quetzalcoatlus

Ce cousin géant du ptéranodon possède une envergure d'une dizaine de mètres. Il peut se déplacer au sol comme un quadrupède, mais il est bien plus à l'aise dans les airs.

Palmier trois-fleurs

Plante de taille Moyenne, non alignée

Classe d'armure 10
Points de vie 11 (2d8+2)
Vitesse 1,50 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
1 (-5)	10 (+0)	12 (+1)	1 (-5)	10 (+0)	1 (-5)

Immunité contre les états assourdi, à terre, aveuglé, épuisé
Sens vision aveugle 9 m, Perception passive 10
Langue —
Dangerosité 1/2 (100 PX)

Actions

Attaques multiples. Le palmier trois-fleurs utilise sa fleur orange, puis sa fleur jaune, puis sa fleur rouge.

Fleur orange. Le palmier trois-fleurs choisit une créature dans son champ de vision et dans un rayon de 1,50 mètre. Elle doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 11, sans quoi elle est empoisonnée pendant 1 heure. Tant qu'elle est ainsi empoisonnée, elle est inconsciente. Au terme de chaque minute qui passe, la cible empoisonnée peut refaire le jet de sauvegarde et met un terme à l'effet si elle le réussit.

Fleur jaune. Le palmier trois-fleurs choisit une créature dans son champ de vision et dans un rayon de 1,50 mètre. Elle doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 11, sans quoi elle est recouverte d'une sève acide et subit 5 dégâts d'acide au début de chacun de ses tours. Si quelqu'un arrose la cible, les dégâts d'acide se réduisent de 1 point par demi-litre ou flasque d'eau utilisé.

Fleur rouge. *Attaque d'arme au corps à corps* : +2 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 2 (1d4) dégâts perforants et la cible est empoignée (évasion DD 11). Jusqu'à la fin de cette empoignade, la cible subit 5 (2d4) dégâts de poison au début de chacun de ses tours. La fleur rouge ne peut empoigner qu'une seule cible à la fois. Une créature à portée du palmier trois-fleurs peut utiliser son action pour mettre un terme à l'empoignade.

Ptérosaurien

Créature monstrueuse de Grande taille, neutre mauvaise

Classe d'armure 21 (armure naturelle)
Points de vie 26 (4d10+4)
Vitesse 9 m, vol 15 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	13 (+1)	12 (+1)	9 (-1)	10 (+0)	11 (+0)

Compétences Perception +2, Survie +2
Sens Perception passive 12
Langue commun
Dangerosité 1 (200 PX)

Piqué terrifiant. Si le ptérosaurien vole et pique sur au moins 9 mètres en ligne droite en direction d'une cible, puis touche cette dernière avec une attaque d'arme au corps à corps, la cible est terrorisée jusqu'à la fin de son prochain tour.

Actions

Attaques multiples. Le ptérosaurien effectue trois attaques : une avec sa morsure et deux avec ses griffes. Sinon, il peut faire deux attaques avec sa javeline.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps* : +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 7 (2d4+2) dégâts perforants.

Griffes. *Attaque d'arme au corps à corps* : +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 5 (1d6+2) dégâts tranchants.

Javeline. *Attaque d'arme à distance ou au corps à corps* : +4 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 9/36 m, une cible. *Touché* : 9 (2d6+2) dégâts perforants.

Quetzalcoatlus

Bête de Très Grande taille, non alignée

Classe d'armure 13 (armure naturelle)
Points de vie 30 (4d12+4)
Vitesse 3 m, vol 24 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	13 (+1)	13 (+1)	2 (−4)	10 (+0)	5 (−3)

Compétences Perception +2
Sens Perception passive 12
Langue —
Dangerosité 2 (450 PX)

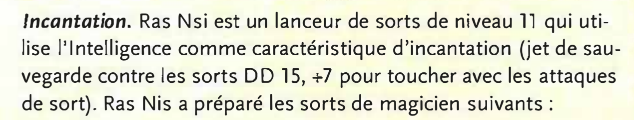
Attaque en piqué. Si le quetzalcoatlus vole et pique sur au moins 9 mètres en ligne droite en direction d'une cible, puis la touche avec une attaque de morsure, cette attaque lui inflige 10 (3d6) dégâts supplémentaires de plus.

Repli aérien. Le quetzalcoatlus ne provoque pas d'attaque d'opportunité quand il s'envole hors de portée d'un ennemi.

Actions

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps* : +4 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché* : 12 (3d6+2) dégâts perforants.





Ras Nsi

Créature monstrueuse (métamorphe, yuan-ti) de taille Moyenne, neutre mauvaise

Classe d'armure 15 (*bracelets de défense*)
Points de vie 127 (17d8+51) réduits à 107, au cours de l'aventure soustrayez 1 pour chaque jour qui passe
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
17 (+3)	16 (+3)	17 (+3)	18 (+4)	18 (+4)	21 (+5)

Jets de sauvegarde Con +6, Sag +7
Compétences Discrétion +6, Persuasion +8, Religion +7, Tromperie +8
Immunité contre les dégâts de poison
Immunité contre l'état empoisonné
Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 14
Langues abyssal, commun, draconique
Dangerosité 7 (2 900 PX)

Équipement spécial. Ras Nsi porte des *bracelets de défense*, manie une *épée longue ardente* et porte une *pierre messagère* couplée avec celle de Salida, la guide (voir le chapitre 1).

Métamorphe. Ras Nsi peut utiliser son action pour se métamorphoser en serpent de taille Moyenne ou pour reprendre sa forme de yuan-ti. Son profil ne change pas, quelle que soit sa forme. L'équipement qu'il porte et transporte ne se transforme pas et Ras Nsi ne change pas de forme à sa mort.

Incantation innée. Ras Nsi utilise le Charisme comme caractéristique d'incantation (jet de sauvegarde contre les sorts DD 16). Il peut lancer les sorts suivants de manière innée, sans composantes matérielles :

À volonté : *amitié avec les animaux* (serpents uniquement)
3/jour : *suggestion*

Incantation. Ras Nsi est un lanceur de sorts de niveau 11 qui utilise l'Intelligence comme caractéristique d'incantation (jet de sauvegarde contre les sorts DD 15, +7 pour toucher avec les attaques de sort). Ras Nis a préparé les sorts de magicien suivants :

Tours de magie (à volonté) : *bouffée de poison, contact glacial, main du mage, réparation, trait de feu*
1er niveau (4 emplacements) : *bouclier, projectile magique, repli expéditif, simulacre de vie*
2e niveau (3 emplacements) : *cécité/surdité, immobiliser un humanoïde, pas brumeux*
3e niveau 3 emplacements) : *animation des morts, boule de feu, contresort*
4e niveau (3 emplacements) : *flétrissement, métamorphose*
5e niveau (2 emplacements) : *contacter un autre plan, coercition mystique*
6e niveau (1 emplacement) : *création de mort-vivant*

Résistance à la magie. Ras Nsi est avantagé sur les jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Actions

Attaques multiples. Ras Nsi effectue trois attaques au corps à corps, mais ne peut utiliser la constriction qu'une seule fois.

Morsure (forme de serpent seulement). *Attaque d'arme au corps à corps* : +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 5 (1d4+3) dégâts perforants plus 7 (2d6) dégâts de poison.

Constriction. *Attaque d'arme au corps à corps* : +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 10 (2d6+3) dégâts contondants et la cible est empoignée (évasion DD 14). Jusqu'à la fin de l'empoignade, la cible est également entravée et Ras Nsi ne peut pas empoigner une autre cible.

Épée longue ardente (forme de yuan-ti uniquement). *Attaque d'arme au corps à corps* : +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 7 (1d8+3) dégâts tranchants ou 8 (1d10+3) dégâts tranchants si maniée à deux mains, plus 7 (2d6) dégâts de feu.


Ras Nsi

Ras Nsi

Le mot « ras » est un titre nobiliaire équivalent à « duc ». Ras Nsi était autrefois un paladin chultais, un Élu d'Ubtao et le protecteur assermenté de la ville de Mezro. Il a renié ses serments et été banni de la cité. Il est alors devenu un seigneur de guerre vindicatif et a tenté de conquérir Mezro avec une armée de morts-vivants, mais il a été vaincu. Au lieu de chercher la rédemption, il a voulu se venger et a été dépouillé des pouvoirs que les dieux lui avaient accordés. Sa horde de morts-vivants échappant à son contrôle s'est répandue dans les jungles du Chult.

Nsi s'est retiré à Omu où il s'est accroché à son titre de noblesse et s'est allié aux yuan-tis qui vivaient là. Il s'est soumis à un ignoble rituel pour devenir un puissant yuan-ti malison, conservant la tête et le torse d'un humain et acquérant le reste du corps d'un serpent. Ubtao ayant disparu, Ras Nsi et ses fidèles yuan-tis se sont mis en quête d'un moyen d'invoquer Dendar, le Serpent nocturne. Acérérak a promis de les aider, en échange de quoi Ras Nsi a juré de défendre le Tombeau des neuf dieux. En réalité, Acérérak n'a aucune intention d'honorer sa promesse et Ras Nsi commence à s'en douter.

Une étrange collection. Ras Nsi possède une importante collection d'objets et d'habits venus de pays lointains, la majeure partie prélevée sur le cadavre de divers explorateurs. Cette collection comprend une belle cape du Cormyr, une outre de vin de Sembie et un pourpoint d'Amn orné de pierreries et une bourse assortie. Il porte également une *épée longue ardente*.

Lent à mourir. Ras Nsi a péri et est revenu d'entre les morts plus d'une fois, il souffre donc des effets de la malédiction mortelle de l'Exacteur d'âmes. Son maximum de points de vie a été réduit et sa chair est parsemée de plaies lépreuses. Ironiquement, Ras Nsi ignore qu'Acérérak est à l'origine de la malédiction, car ni lui ni les yuan-tis ne savent ce qui repose dans le Tombeau des neuf dieux, en dehors de divinités défuntes qui lui ont donné leur nom. Si nos héros parviennent à le convaincre que leurs efforts lui profiteront, il pourrait bien être tenté de ne pas se mettre en travers de leur chemin.

Les traits de Ras Nsi

Idéal. « Je cherche à provoquer la fin de ce monde et à régner sur le suivant. »

Lien. « Les yuan-tis du Chult sont à mes ordres et m'aideront à conquérir un empire. »

Défaut. « Je ferai n'importe quoi et trahirai n'importe qui pour survivre. »

Sauteur géant

Les tritons du feu entretiennent d'étroites relations avec un type de créature monstrueuse appelée un sauteur géant. Cette créature tient de l'oiseau et du reptile, mais n'appartient à aucune de ces catégories. Les tritons ouvrent leur antre aux sauteurs géants et leur fournissent un abri, de la nourriture et un site de reproduction, les sauteurs servant en échange de monture pour les soldats d'élite.

Sauteur géant

Créature monstrueuse de Grande taille, neutre mauvaise

Classe d'armure 14 (armure naturelle)
Points de vie 22 (3d10+6)
Vitesse 15 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	13 (+1)	14 (+2)	4 (−3)	12 (+1)	6 (−2)

Immunité contre les dégâts de feu
Sens Perception passive 11
Langue —
Dangerosité 1 (200 PX)

Absorption de feu. Quand le sauteur géant est sujet à des dégâts de feu, il ne subit aucun dégât et récupère à la place un montant de points de vie égal à la moitié des dégâts émis.

Actions

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps* : +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 8 (1d8+4) dégâts perforants.

Explosion de feu (rechargement 5-6). Le sauteur géant crache une flamme sur un point situé dans son champ de vision et dans un rayon de 18 mètres. Chaque créature située dans une sphère de 3 mètres de rayon autour de ce point doit faire un jet de sauvegarde de Dextérité DD 12. Celles qui échouent reçoivent 14 (4d6) dégâts de feu, les autres la moitié seulement. Le feu se répand en contournant les angles et embrase les objets inflammables de la zone, à moins que quelqu'un ne les porte ou ne les transporte.

Singe volant

Les singes volants sont un peu plus intelligents et curieux que les singes ordinaires. Ils se domestiquent et apprennent à obéir à des ordres simples. Ils se présentent sous nombre de couleurs et de variétés, avec des ailes de plumes d'une envergure d'un mètre cinquante. Si le MD le veut bien, le sort *appel de familier* peut convoquer un singe volant.



Singe volant

Singe volant

Bête de Petite taille, non alignée

Classe d'armure 12
Points de vie 3 (1d6)
Vitesse 6 m, escalade 6 m, vol 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
8 (−1)	14 (+2)	11 (+0)	5 (−3)	12 (+1)	6 (−2)

Sens Perception passive 11
Langue —
Dangerosité 0 (10 PX)

Tactique de groupe. Le singe volant est avantagé lors d'un jet d'attaque contre une créature s'il possède au moins un allié non neutralisé dans un rayon de 1,50 mètre autour de cette créature.

Actions

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps* : +1 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 1 (1d4-1) dégâts perforants.

Stégosaure

Ce dinosaure à la constitution robuste possède deux rangées de plaques sur le dos et une queue flexible terminées par des pointes qu'il porte bien haut pour frapper les prédateurs. Il se déplace généralement en groupe d'âges mixtes.

Tabaxi

Les tabaxis sont des hommes félins originaires du Maztica. Vagabonds par essence, ils restent rarement longtemps au même endroit. Ils aiment collectionner les artefacts dignes d'intérêt, découvrir de nouvelles histoires et contempler toutes les merveilles du monde. Cette cu-

Stégosaure

Bête de Très Grande taille, non alignée

Classe d'armure 13 (armure naturelle)
Points de vie 76 (8d10+24)
Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
20 (+5)	9 (−1)	17 (+3)	2 (−4)	11 (+0)	5 (−3)

Sens Perception passive 10
Langue —
Dangerosité 4 (1 100 PX)

Actions

Queue. *Attaque d'arme au corps à corps* : +7 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché* : 26 (6d6+5) dégâts perforants.

Chasseur tabaxi

Humanoïde (tabaxi) de taille Moyenne, chaotique bon

Classe d'armure 14 (armure de cuir)
Points de vie 40 (9d8)
Vitesse 9 m, escalade 6 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	17 (+3)	11 (+0)	13 (+1)	14 (+2)	15 (+2)

Compétences Athlétisme +2, Discrétion +5, Perception +4, Survie +6
Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 14
Langues commun plus une autre langue
Dangerosité 1 (200 PX)

Agilité féline. Quand le tabaxi se déplace lors de son tour de combat, il peut doubler sa vitesse jusqu'à la fin du tour. Une fois qu'il a utilisé ce pouvoir, il ne peut plus le faire tant qu'il n'a pas passé un tour à se déplacer de 0 mètre.

Actions

Attaques multiples. Le tabaxi effectue deux attaques avec ses griffes, son épée courte ou son arc court.

Griffes. *Attaque d'arme au corps à corps* : +2 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 2 (1d4) dégâts tranchants.

Épée courte. *Attaque d'arme au corps à corps* : +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 6 (1d6+3) dégâts tranchants.

Arc court. *Attaque d'arme à distance* : +5 pour toucher, portée 25/96 m, une cible. *Touché* : 6 (1d6+3) dégâts perforants.

riosité les pousse à tenter de percer tous les secrets du monde et à retrouver tous les trésors perdus et toutes les légendes oubliées. Ils vénèrent une divinité volage appelée le Seigneur Chat et censée parcourir le monde.

Les chasseurs tabaxis sont entraînés à survivre dans la nature, ce sont donc d'excellents guides. Les ménestrels tabaxis se regroupent en petites troupes et se sentent chez eux un peu partout, gagnant leur vie en jouant de la musique et en racontant des histoires.

Les noms. Un tabaxi a généralement un unique nom, déterminé par son clan et basé sur une formule complexe mêlant l'astrologie, la prophétie, l'histoire du clan et d'autres facteurs. Les noms des tabaxis sont aussi bien féminins que masculins et s'abrègent souvent par un surnom dérivé ou inspiré de leur nom complet. Voici quelques exemples de noms : Nid d'Œufs (« Œufs »), Feuille Morte (« Feuille »), Yeux d'Onyx (« Onyx »), Lance Perdue (« Perdue »), Lune de Jour (« Lune »). Parmi les noms de clan, on trouve Pluie Lointaine, Centaine de Plumes, Crique Endormie, Claires Falaises et Montagne Ronflante.

Tortue serpentine géante

Une tortue serpentine géante peut atteindre jusqu'à 3,60 mètres de diamètre. Elle semble lente et pesante, mais elle est capable de pointes de vitesse surprenantes et attaque les petites créatures qui l'approchent avec beaucoup d'agressivité. Ses mâchoires sont capables de couper un humain en deux et la bête n'est pas regardante sur le choix de sa nourriture.

Triton du feu

On trouve parfois des tritons du feu dans les zones dotées de sources chaudes, d'activité volcanique ou de conditions chaudes et humides similaires. Ces humanoïdes amphibies vivent en théocraties militaristes qui révèrent Imix, le Prince du Feu maléfique. Ce culte les rend agressifs, colériques et cruels.

Tortue serpentine géante

Bête de Grande taille, non alignée

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 11
Langue —
Dangerosité 3 (700 PX)

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
19 (+4)	10 (+0)	14 (+2)	2 (−4)	12 (+1)	5 (−3)

Senses darkvision 60 ft., passive Perception 11
Languages —
Challenge 3 (700 XP)

Amphibie. La tortue serpentine géante respire aussi bien sous l'eau que sur la terre ferme.

Stable. Quand un effet met la tortue à terre, elle a droit à un jet de sauvegarde de Constitution DD 10 pour éviter cela. Une tortue à terre se retrouve sur le dos, pour se relever, elle doit réussir un test de Dextérité DD 10 à son tour puis dépenser la totalité de son déplacement.

Actions

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps* : +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 18 (4d6+4) dégâts tranchants.



Ménestrel tabaxi

Ménestrel tabaxi

Humanoïde (tabaxi) de taille Moyenne, chaotique bon

Classe d'armure 12
Points de vie 22 (5d8)
Vitesse 9 m, escalade 6 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	15 (+2)	11 (+0)	14 (+2)	12 (+1)	16 (+3)

Compétences Discrétion +4, Perception +3 Persuasion +5, Représentation +7
Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 13
Langues commun plus deux autres langues
Dangerosité 1/4 (50 PX)

Agilité féline. Quand le tabaxi se déplace lors de son tour de combat, il peut doubler sa vitesse jusqu'à la fin du tour. Une fois qu'il a utilisé ce pouvoir, il ne peut plus le faire tant qu'il n'a pas passé un tour à se déplacer de 0 mètre.

Inspirer (1/jour). Quand le tabaxi prend un court repos, il peut passer une minute à chanter, jouer d'un instrument, raconter une histoire ou réciter un poème pour apaiser et inspirer les créatures qui l'entourent. Le tabaxi choisit un maximum de cinq créatures autres que lui, situées dans son champ de vision et en mesure d'entendre son interprétation. Elles gagnent 8 points de vie temporaires à la fin du court repos du tabaxi.

Actions

Attaques multiples. Le tabaxi effectue deux attaques avec ses griffes ou deux attaques avec ses fléchettes.

Griffes. *Attaque d'arme au corps à corps* : +2 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 2 (1d4) dégâts tranchants.

Fléchettes. *Attaque d'arme à distance* : +4 pour toucher, portée 6/9 m, une cible. *Touché* : 4 (1d4+2) dégâts perforants.

Les sorciers tritons du feu commandent leurs compatriotes guerriers et prouvent leur valeur en les menant au combat pour s'emparer de trésors et de captifs. Les sorciers emportent les prises de choix, en guise de dîme à Imix, puis les autres acteurs du pillage se partagent le reste du butin en fonction du mérite de chacun. Les prisonniers qui semblent dépourvus d'utilité sont sacrifiés à Imix puis dévorés. Ceux capables d'extraire du minerai et d'accomplir d'autres corvées près des antres des tritons sont gardés quelque temps comme esclaves avant de connaître le même sort.

Végépygmées

Les végépygmées, aussi appelés hommes-moisis ou tout simplement moisis, sont des créatures fongiques qui résident dans les zones sombres, chaudes et humides, comme les cavernes et les forêts denses où la lumière a du mal à pénétrer. Bien qu'ils préfèrent déguster de la chair, du sang et des os, ils peuvent absorber les nutriments du sol et diverses formes organiques, il est donc bien rare qu'ils connaissent la faim. Un végépygmée peut émettre des sifflements et d'autres bruits en expulsant de l'air par sa bouche, mais il ne peut pas parler au sens conventionnel du terme. Entre elles, ces créatures communiquent avec des sifflements, des gestes et en se frappant le corps en rythme.

Triton du feu sorcier d'Imix

Humanoïde (triton du feu) de taille Moyenne, neutre mauvais

Classe d'armure 10 (13 avec *armure du mage*)
Points de vie 33 (6d8+6)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
13 (+1)	11 (+0)	12 (+1)	9 (−1)	11 (+0)	14 (+2)

Immunité contre les dégâts de feu
Sens vision dans le noir à 36 mètres (perce les ténèbres magiques), Perception passive 10
Langues draconique, igné
Dangerosité 1 (200 PX)

Amphibie. Le triton du feu respire aussi bien dans l'eau que sur la terre ferme.

Incantation innée. Le triton du feu utilise le Charisme comme caractéristique d'incantation innée. Il peut lancer *armure du mage* (sur lui uniquement) de manière innée, à volonté et sans composante matérielle.

Incantation. Le triton du feu sorcier est un lanceur de sorts de niveau 3 qui utilise le Charisme comme caractéristique d'incantation (jet de sauvegarde contre les sorts DD 12, +4 pour toucher avec les attaques de sort). Après un court ou un long repos, il récupère les emplacements de sorts qu'il a dépensés. Il connaît les sorts de sorcier suivants :

Tours de magie (à volonté) : *assistance, lumière, main du mage, prestidigitation, trait de feu,*
1er et 2e niveaux (2 emplacements de sort de niveau 2) : *mains brûlantes, rayon ardent, représailles infernales, sphère de feu*

Bénédiction d'Imix. Quand le triton du feu réduit un ennemi à 0 point de vie, il regagne 5 points de vie temporaires.

Actions

Morgenstern. *Attaque d'arme au corps à corps* : +3 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 5 (1d8+1) dégâts perforants.

Triton du feu guerrier

Humanoïde (triton du feu) de taille Moyenne, neutre mauvais

Classe d'armure 16 (chemise de mailles, bouclier)
Points de vie 22 (4d8+4)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	13 (+1)	12 (+1)	7 (−2)	11 (+0)	8 (−1)

Immunité contre les dégâts de feu
Sens Perception passive 10
Langues draconique, igné
Dangerosité 1/2 (100 PX)

Amphibie. Le triton du feu respire aussi bien dans l'eau que sur la terre ferme.

Actions

Attaques multiples. Le triton du feu effectue deux attaques de cimeterre.

Cimeterre. *Attaque d'arme au corps à corps* : +3 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 4 (1d6+1) dégâts tranchants.

Crachat enflammé (rechargement après un court ou un long repos). Le triton du feu envoie un crachat empoisonné sur une créature située dans un rayon de 3 mètres. La cible doit faire un jet de sauvegarde de Dextérité DD 11. Elle reçoit 9 (2d8) dégâts de feu si elle échoue, la moitié seulement si elle réussit.

Végépygmée

Plante de Petite taille, neutre

Classe d'armure 13 (armure naturelle)
Points de vie 9 (2d6+2)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
7 (−2)	14 (+2)	13 (+1)	6 (−2)	11 (+0)	7 (−2)

Compétences Discrétion +4, Perception +2
Résistance aux dégâts de foudre, perforants
Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 12
Langue végépygmée
Dangerosité 1/4 (50 PX)

Camouflage végétal. Le végépygmée est avantagé sur les tests de Dextérité (Discrétion) effectués sur un terrain à la végétation dense.

Régénération. Le végépygmée récupère 3 points de vie au début de chacun de ses tours. Ce pouvoir ne fonctionne pas au début du prochain tour du végépygmée s'il reçoit des dégâts de feu, de froid ou nécrotiques. Le végépygmée meurt uniquement s'il commence son tour avec 0 point de vie et ne peut pas se régénérer.

Actions

Griffes. *Attaque d'arme au corps à corps* : +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 5 (1d6+2) dégâts tranchants.

Fronde. *Attaque d'arme à distance* : +4 pour toucher, portée 9/36 m, une cible. *Touché* : 4 (1d4+2) dégâts contondants.

Les végépygmées construisent et fabriquent peu de choses : tout l'équipement qu'ils possèdent a été récupéré sur d'autres créatures ou conçu en prenant modèle sur des constructions simplistes qu'ils ont observées.

Quand le végépygmée vieillit, son corps devient plus résistant et se couvre de grappes de spores. Un végépygmée porteur de spores devient un chef végépygmée et peut expulser ses spores pour infecter les créatures voisines.

Velociraptor

Ce dinosaure à plumes est aussi gros qu'une belle dinde. C'est un prédateur agressif qui chasse souvent en meute pour venir à bout des proies plus grandes que lui.

Volothamp « Volo » Geddarm

Volothamp Geddarm, le grandiloquent voyageur ayant fait le tour du monde, est venu au Chult pour livrer des exemplaires signés de son dernier livre, *Le Guide des monstres de Volo*. En plus de donner audience aux sept princes marchands de Port Nyanzaru (qu'il connaît bien), il fait la

Chef végépygmée

Plante de Petite taille, neutre

Classe d'armure 14 (armure naturelle)
Points de vie 33 (6d6+12)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14 (+2)	14 (+2)	14 (+2)	7 (–2)	12 (+1)	9 (–1)

Compétences Discrétion +4, Perception +3
Résistance aux dégâts de foudre, perforants
Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 13
Langue végépygmée
Dangerosité 2 (450 PX)

Camouflage végétal. Le végépygmée est avantagé sur les tests de Dextérité (Discrétion) effectués sur un terrain à la végétation dense.

Régénération. Le végépygmée récupère 5 points de vie au début de chacun de ses tours. Ce pouvoir ne fonctionne pas au début du prochain tour du végépygmée s'il reçoit des dégâts de feu, de froid ou nécrotiques. Le végépygmée meurt uniquement s'il commence son tour avec 0 point de vie et ne peut pas se régénérer.

Actions

Attaques multiples. Le végépygmée effectue deux attaques avec ses griffes ou deux attaques avec sa lance.

Griffes. *Attaque d'arme au corps à corps* : +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 5 (1d6+2) dégâts tranchants.

Lance. *Attaque d'arme à distance ou au corps à corps* : +4 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une cible. *Touché* : 5 (1d6+2) dégâts perforants ou 6 (1d8+2) dégâts perforants si utilisée à deux pour faire une attaque au corps à corps.

Spores (1/jour). Un nuage de spores toxiques se répand dans un rayon de 4,50 mètres autour du végépygmée et s'étend en contournant les angles. Chaque créature présente dans la zone, en dehors des plantes, doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 12, sans quoi elle est empoisonnée. Tant qu'elle est ainsi empoisonnée, elle subit 9 (2d8) dégâts de poison au début de chacun de ses tours. La cible peut refaire le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours et met un terme à l'effet si elle le réussit.

Velociraptor

Bête de Très Petite taille, non alignée

Classe d'armure 13 (armure naturelle)
Points de vie 10 (3d4+3)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
6 (–2)	14 (+2)	13 (+1)	4 (–3)	12 (+1)	6 (–2)

Compétences Perception +3
Sens Perception passive 13
Langue —
Dangerosité 1/4 (50 PX)

Tactique de groupe. Le velociraptor est avantagé lors d'un jet d'attaque contre une créature s'il possède au moins un allié non neutralisé dans un rayon de 1,50 mètre autour de cette créature.

Actions

Attaques multiples. Le velociraptor effectue deux attaques : une avec sa morsure et une avec ses griffes.

Morsure. *Attaque au corps à corps* : +4 pour toucher, allonge 1,50 m une créature. *Touché* : 5 (1d6+2) dégâts perforants.

Griffe. *Attaque d'arme au corps à corps* : +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 4 (1d4+2) dégâts tranchants.

Volothamp "Volo" Geddarm

Humanoïde (nain) de taille Moyenne, chaotique bon

Classe d'armure 11
Points de vie 31 (7d8)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
9 (–1)	12 (+1)	10 (+0)	15 (+2)	11 (+0)	16 (+3)

Jets de sauvegarde Con +2, Sag +2
Compétences Arcanes +4, Dressage +4, Escamotage +3, Histoire +4, Investigation +4, Perception +2, Perspicacité +2, Représentation+7, Survie +2, Tromperie +5
Sens Perception passive 12
Langues commun, elfique, nain
Dangerosité 1/4 (50 PX)

Incantation. Volo est un lanceur de sorts de niveau 1 qui utilise l'Intelligence comme caractéristique d'incantation (jet de sauvegarde contre les sorts DD 12, +4 pour toucher avec les attaques de sort). Il a préparé les sorts de magicien suivants :

Tours de magie (à volonté) : *amis, prestidigitation, réparation*
1er niveau (2 emplacements) :*compréhension des langues, déguisement, détection de la magie*

Actions

Dague. *Attaque d'arme à distance ou au corps à corps* : +3 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une cible. *Touché* : 3 (1d4+1) dégâts perforants.



Xandala

Humanoïde (demi-elfe) de taille Moyenne, neutre mauvais

Classe d'armure 13 (armure naturelle)
Points de vie 71 (11d8+22)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	11 (+0)	14 (+2)	18 (+4)	16 (+3)	18 (+4)

Jets de sauvegarde Int +7, Sag +6
Compétences Arcanes +7, Histoire +7, Perspicacité +6, Survie +6, Tromperie +10
Sens Perception passive 13
Langues commun, draconique, elfique, halfelin, nain
Dangerosité 7 (2 900 PX)

Incantation. Xandala est une lanceuse de sorts de niveau 9 qui utilise le Charisme comme caractéristique d'incantation (jet de sauvegarde contre les sorts DD 15, +7 pour toucher avec les attaques de sort). Elle a préparé les sorts d'ensorceleur suivants :

Tours de magie (à volonté) : *aspersion acide, lumière, main du mage, rayon de givre, trait de feu*
1er niveau (4 emplacements) : *bouclier, léger comme une plume, orbe chromatique*
2e niveau (4 emplacements) : *invisibilité, pas brumeux*
3e niveau (3 emplacements) : *boule de feu, vol*
4e niveau (3 emplacements) : *métamorphose, tempête de grêle*
5e niveau (1 emplacement) : *dominer un humanoïde*

Sort accéléré (3/jour). Quand Xandala lance un sort avec un temps d'incantation de 1 action, elle peut réduire ce temps à une action bonus pour cette incantation particulière.

Actions

Bâton. *Attaque d'arme au corps à corps* : +3 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 3 (1d6) dégâts contondants ou 4 (1d8) dégâts contondants si manié à deux mains.

tournée des tavernes dans une campagne publicitaire pour son nouvel opus et nos héros ont donc une chance de le rencontrer quelque part en ville. Volo est une mine d'informations (pas toujours véridiques), mais il ne se joindra pas au groupe, sous aucun prétexte. En revanche, il peut autoriser les personnages à l'accompagner alors qu'il rend visite à chaque prince marchand.

L'aimable Volo est plus que ravi de partager 1d4+1 rumeurs issues de la table Les rumeurs de la jungle, à la fin du chapitre 1 qu'il a entendues depuis son arrivée à Port Nyanzaru.

Les traits de Volo

Idéal. « Je n'ai absolument aucune envie d'explorer des jungles, des cités perdues et des donjons. Je suis plus du style tavernes sympathiques et salles des fêtes grivoises »

Lien. « Vous comptez partir en expédition ? Vous devriez vraiment acheter un exemplaire de mon dernier livre, *Le Guide des monstres de Volo*. »

Défaut. « Mon penchant pour les petits plaisirs et ma propension à la moquerie m'ont valu quelques ennemis. J'ai tendance à épuiser la patience des gens. »

Xandala

Xandala, l'ensorceleuse demi-elfe, s'est rendue au Chult en quête de l'*anneau de l'Hiver*, l'artefact en possession d'Artus Cimber. Elle sait que l'anneau le maintient en vie depuis plus d'un siècle et elle convoite son pouvoir. Si elle rencontre nos héros, elle prétend être la fille d'Artus et tente de les convaincre de l'aider à le retrouver. Elle compte lancer *dominer un humanoïde* sur Artus pour l'obliger à lui remettre l'anneau puis s'enfuir via son sort de *vol*.

La magie de Xandala vient de son héritage draconique qui recouvre une partie de sa peau d'une mince pellicule d'écailles protectrices. Elle s'est liée d'amitié avec un **pseudodragon** nommé Sagesse-d'Été. Ce dernier pense que la quête pour récupérer l'anneau est bien trop dangereuse, mais il abandonné tout espoir de dissuader l'ensorceleuse. Des personnages d'alignement bon pourraient retourner Sagesse-d'Été contre Xandala.

Les traits de Xandala

Idéal. « Le sang des dragons coule dans mes veines, je suis destinée à atteindre la grandeur. »

Lien. « L'*anneau de l'Hiver* me donnera puissance et immortalité. »

Défaut. « Je suis entourée d'imbéciles. »



ZINDAR

Zindar

Ce demi-dragon d'or gère les quais de Port Nyanzaru et surveille les manifestes des bateaux. Les princes marchands paient grassement cet ensorceleur de talent pour ses services. Zindar est aussi un membre clef de la société Ytepka et une excellente source d'informations sur la ville. Zindar apprécie beaucoup les aventuriers, mais il connaît bien assez les dangers du Chult pour savoir que ceux qui partent explorer la jungle reviennent rarement.

Zindar met ses sorts à profit dans ses travaux quotidiens, lançant *message* pour transmettre des missives aux travailleurs des docks, *détection des pensées* pour déchiffrer l'esprit des capitaines, *déblocage* pour déverrouiller les containers à examiner, *clairvoyance* pour jeter un œil à la cale des navires, *dominer un animal* pour apaiser les bêtes nerveuses, etc.

Les traits de Zindar

Idéal. « Je suis fier de mon travail et j'aime le faire honnêtement. »

Lien. « Port Nyanzaru est mon foyer. Je considère très mal les gens susceptibles de faire du tort à la ville et à ses habitants. »

Défaut. « Je ne m'énerve pas, j'obtiens réparation. »



Zindar

Humanoïde (demi-dragon) de taille Moyenne, loyal bon

Classe d'armure 13 (armure naturelle)
Points de vie 110 (17d8+34)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14 (+2)	10 (+0)	14 (+2)	16 (+3)	15 (+2)	18 (+4)

Jets de sauvegarde Con +5, Sag +5
Compétences Arcanes +6, Histoire +9, Investigation +9, Perspicacité +5
Résistance aux dégâts de feu
Sens vision aveugle 3 m, vision dans le noir 18 m, Perception passive 12
Langues commun, draconique, nain, primordial
Dangerosité 8 (3 900 PX)

Incantation. Zindar est un lanceur de sorts de niveau 14 qui utilise le Charisme comme caractéristique d'incantation (jet de sauvegarde contre les sorts DD 15, +7 pour toucher avec les attaques de sort). Il connaît les sorts d'ensorceleur suivants :

Tours de magie (à volonté) : *amis, lumière, main du mage, message, réparation, trait de feu*
1er niveau (6 emplacements) : *bouclier, projectile magique, sommeil*
2e niveau (4 emplacements) : *déblocage, détection des pensées*
3e niveau (3 emplacements) : *clairvoyance, langues*
4e niveau (3 emplacements) : *dominer une bête, peau de pierre*
5e niveau (3 emplacements) : *immobiliser un monstre, télékinésie*
6e niveau (1 emplacement) : *vision suprême*
7e niveau (3 emplacements) : *tempête de feu*

Ailes de dragon. Zindar peut déployer une paire d'ailes de dragon dans son dos par une action bonus à son tour. Il gagne alors une vitesse de vol de 9 mètres jusqu'à ce qu'il renvoie ses ailes par une action bonus.

Actions

Bâton. *Attaque d'arme au corps à corps* : +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 5 (1d6+2) dégâts contondants ou 6 (1d8+2) dégâts contondants si manié à deux mains.

Souffle (rechargement 5-6). Zindar utilise l'une des options suivantes :

Souffle de feu. Zindar exhale un cône de feu de 4,50 mètres. Chaque créature de la zone doit faire un jet de sauvegarde de Dextérité DD 15. Celles qui échouent subissent 22 (4d10) dégâts de feu, les autres la moitié seulement.

Souffle affaiblissant. Zindar exhale un cône de gaz de 4,50 mètres. Chaque créature de la zone doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 15, sans quoi elle est désavantagée sur ses jets d'attaque et de sauvegarde basés sur la Force, et ses tests de Force pendant 1 minute. Une créature peut refaire le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours et met un terme à l'effet si elle réussit.


Zombi girallon

Zombis

Voici de nouvelles variantes de zombis. Pour plus d'informations sur ces morts-vivants, consultez le *Monster Manual.*

Zombi ankylosaure. Cette créature est lente et à peine consciente de ce qui l'entoure.

Zombi girallon. Les girallons sont des primates dotés de quatre bras et d'une fourrure blanche. Les zombis girallons sont plus lents que leurs cousins vivants, mais pas moins féroces. Les énergies nécromantiques qui les animent alimentent leur soif de meurtre et leur appétit pour la chair des vivants.

Zombi tyrannosaure. Le gosier du zombi tyrannosaure regorge de zombis de plus petite taille, qu'il peut régurgiter à volonté, bien qu'ils ne soient pas sous son contrôle.

Zombi ankylosaure

Mort-vivant de Très Grande taille, non aligné

Classe d'armure 14 (armure naturelle)
Points de vie 68 (8d12+16)
Vitesse 6 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
19 (+4)	9 (−1)	15 (+2)	2 (−4)	6 (−2)	3 (−4)

Immunité contre les dégâts de poison
Immunité contre l'état empoisonné
Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 8
Langue —
Dangerosité 3 (700 PX)

Robustesse de la non-vie. Si le zombi tombe à 0 point de vie suite à des dégâts, il doit faire un jet de sauvegarde de Constitution DD 5 + dégâts subis, sauf si ces dégâts sont radiants ou viennent d'un coup critique. S'il réussit son jet, il tombe à 1 point de vie au lieu de 0.

Actions

Queue. *Attaque d'arme au corps à corps* : +6 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché* : 18 (4d6+4) dégâts contondants. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 14, sans quoi elle se retrouve à terre.

Zombi girallon

Mort-vivant de Grande taille, chaotique mauvais

Classe d'armure 11 (armure naturelle)
Points de vie 59 (7d10+21)
Vitesse 9 m, escalade 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	12 (+1)	16 (+3)	3 (−4)	7 (−2)	5 (−3)

Immunité contre les dégâts de poison
Immunité contre l'état empoisonné
Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 8
Langue —
Dangerosité 3 (700 PX)

Agressif. Le zombi girallon peut dépenser une action bonus pour se déplacer d'un nombre de mètres égal à sa vitesse en direction d'une créature hostile présente dans son champ de vision.

Robustesse de la non-vie. Si le zombi tombe à 0 point de vie suite à des dégâts, il doit faire un jet de sauvegarde de Constitution DD 5 + dégâts subis, sauf si ces dégâts sont radiants ou viennent d'un coup critique. S'il réussit son jet, il tombe à 1 point de vie au lieu de 0.

Actions

Attaques multiples. Le zombi effectue cinq attaques : une avec sa morsure et quatre avec ses griffes.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps* : +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 7 (1d6+4) dégâts perforants.

Griffes. *Attaque d'arme au corps à corps* : +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 6 (1d4+4) dégâts tranchants.

Zorbo

Un zorbo est un féroce omnivore qui rappelle le koala en termes de taille et d'apparence. Il vit dans les arbres et les grottes, possède de longues griffes, un caractère irascible et un goût prononcé pour la chair des humanoïdes. Il modifie son armure naturelle pour lui donner la couleur de son environnement et il est capable d'affaiblir ou de détruire les armures, les boucliers et les objets protecteurs magiques à l'aide de ses griffes acérées.

Zombi tyrannosaure

Mort-vivant de Très Grande taille, non aligné

Classe d'armure 11 (armure naturelle)
Points de vie 136 (13d12+52)
Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
25 (+7)	6 (–2)	19 (+4)	1 (–5)	3 (–4)	5 (–3)

Immunité contre les dégâts de poison
Immunité contre l'état empoisonné
Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 6
Langue —
Dangerosité 8 (3 900 PX)

Vomir des zombis. Le zombi tyrannosaure peut vomir un **zombi** ordinaire par une action bonus. Il apparaît dans un emplacement inoccupé dans un rayon de 3 mètres autour du tyrannosaure. Le zombi régurgité agit quand vient sa propre initiative. Une fois le zombi vomi, lancez un d6. Sur un 1, le zombi tyrannosaure n'a pas plus de zombis à vomir et perd ce trait. S'il le possède encore à sa mort, 1d4 **zombis** ordinaires sortent de son cadavre au début de son prochain tour. Ils agissent quand vient leur propre initiative.

Robustesse de la non-vie. Si le zombi tombe à 0 point de vie suite à des dégâts, il doit faire un jet de sauvegarde de Constitution DD 5 + dégâts subis, sauf si ces dégâts sont radiants ou viennent d'un coup critique. S'il réussit son jet, il tombe à 1 point de vie au lieu de 0.

Actions

Attaques multiples. Le zombi tyrannosaure effectue deux attaques : une avec sa morsure et une avec sa queue. Il ne peut pas effectuer les deux contre la même cible.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps* : +10 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché* : 33 (4d12+7) dégâts perforants. Si la cible est une créature de taille Moyenne ou inférieure, elle est empoignée (évasion DD 17). Tant que l'empoignade n'a pas pris fin, la cible est entravée et le zombi tyrannosaure ne peut pas mordre une nouvelle cible ni vomir de zombis.

Queue. *Attaque d'arme au corps à corps* : +10 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché* : 20 (3d8+7) dégâts contondants.



Zorbo

Zorbo

Monstruosité de Petite taille, non alignée

Classe d'armure 10 (voir l'aptitude armure naturelle)
Points de vie 27 (6d6+6)
Vitesse 9 m, escalade 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
13 (+1)	11 (+0)	13 (+1)	3 (–4)	12 (+1)	7 (–2)

Compétence Athlétisme +3
Sens Perception passive 11
Langue —
Dangerosité 1/2 (100 PX)

Résistance à la magie. Le zorbo est avantagé sur les jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Armure naturelle. Le zorbo absorbe la force naturelle de ce qui l'environne, ajustant sa classe d'armure selon le matériau sur lequel il se trouve : CA 15 pour du bois ou de l'os, CA 17 pour de la terre ou de la pierre et CA 19 pour du métal. Si le zorbo n'est pas en contact avec l'un de ces substances, sa CA est de 10.

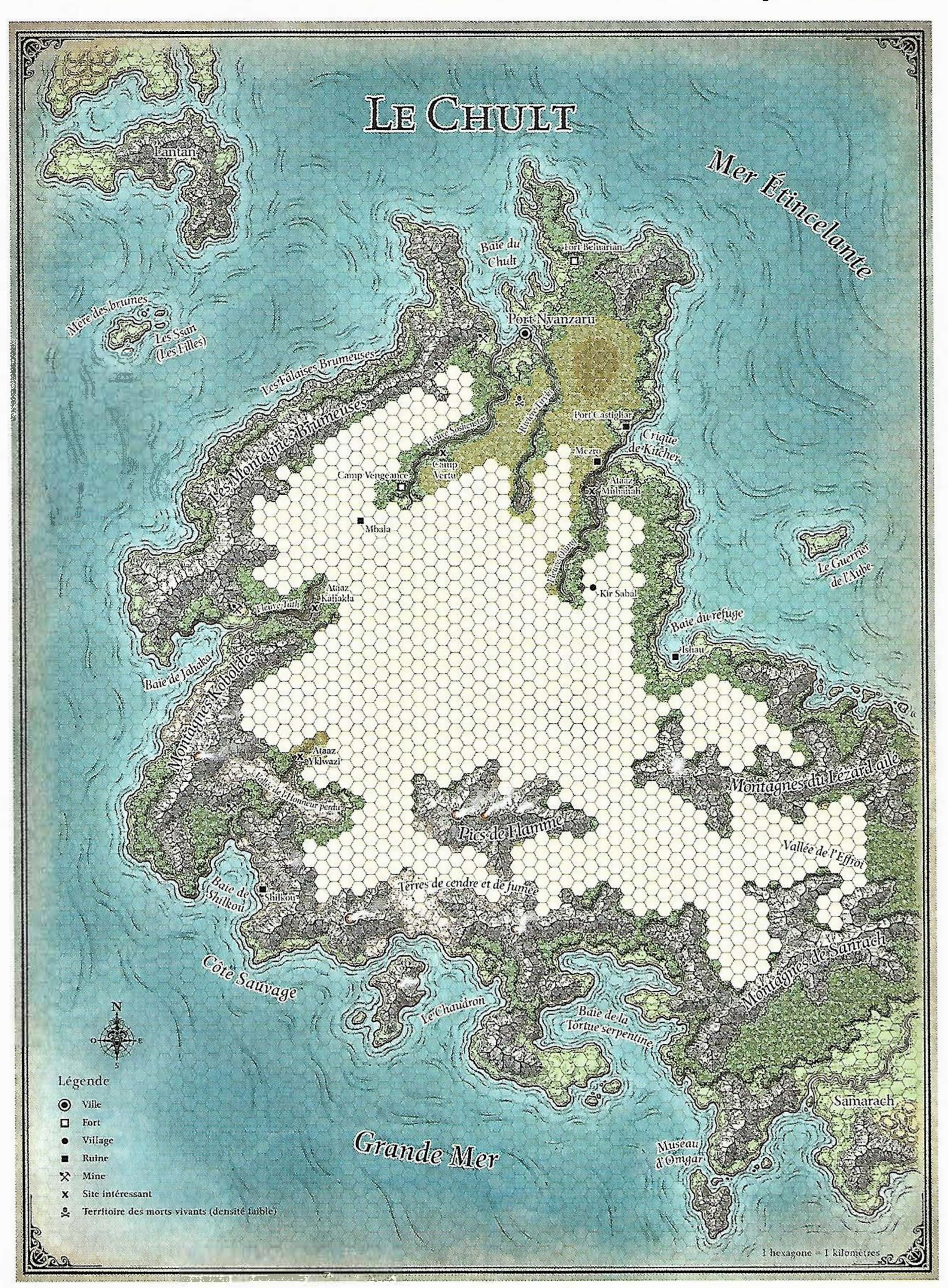
Actions

DGriffes destructrices. *Attaque d'arme au corps à corps* : +3 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 8 (2d6+1) dégâts tranchants. Si la cible est une créature qui porte une armure, un bouclier ou un objet magique qui améliore la CA, elle doit faire un jet de sauvegarde de Dextérité DD 11. Si elle le rate, l'un de ces objets (sur elle ou en sa possession, à elle de choisir) se détériore par magie et subit un malus permanent et cumulatif de -1 à la CA qu'il offre tandis que le zorbo gagne un bonus de +1 à la CA jusqu'au début de son prochain tour. Une armure réduite à une CA de 10 ou un bouclier ou un objet magique réduit à une amélioration de CA de 0 est détruit.



Annexe E : Documents destinés aux joueurs

Document 1 : Carte du Chult destinée aux joueurs



Document 2 : Azaka Crocorage

Si vous avez besoin d'un guide pour traverser la jungle sains et saufs, ne cherchez pas plus loin. Je suis née dans la jungle. Je connais bien ses dangers et la meilleure façon de les éviter. Si vous me choisissez, vous pouvez être sûrs que votre groupe sera entre de bonnes mains.

Je demande 5 pièces d'or par jour et vous devez me verser une avance de 30 jours. Si des aventuriers comme vous m'aident à accomplir une quête personnelle, je renoncerai à ma paye et je les guiderai vers des endroits que personne d'autre n'a encore découverts. Cette quête nous mènera à Doigt-de-feu. Les ptérosauriens qui nichent au sommet de Doigt-de-feu m'ont dérobé un masque de bois et je veux le récupérer.



Document 3 : Ekou

Piller les antiquités du Chult est certainement un leurre alléchant, mais je préfère me tourner vers ceux qui parviennent à s'épanouir en agissant pour la cause du bien dans le monde. Je cherche à éliminer le mal de la jungle. Il y a de nombreuses ruines et d'anciens temples qu'il faut réinvestir afin que les esprits de la nature puissent revenir vers leurs sites sacrés et vivre en paix.

Il y a des imposteurs malfaisants qui cherchent à vous éblouir avec des promesses d'or et ne feront que passer vos gorges au fil de leurs lames !

Mes tarifs sont standards : 5 pièces d'or par jour et vous me versez une avance de 30 jours. Une petite partie est destinée à rembourser le prince marchand Jobal. Je donne le reste aux bonnes œuvres.



DOCUMENT 4 : FAROUL ET GONDOLO

Pourquoi payer un seul guide alors que vous pouvez en avoir deux pour le même prix ? Nous sommes astucieux, bien équipés et nous avons nos propres tricératops !

Les trésors ne manquent pas ! Lorsque nous aurons fait le tour de tous les sites antiques et sacrés que nous connaissons, vous nagerez dans l'or et la magie. Tous les autres guides vous feront tourner en rond et vous serez obligés de faire tout le travail. Ne vous trompez pas ! Une fois de retour à Port Nyanzaru, vous serez riches et aurez des histoires à raconter jusqu'à la fin de vos jours.

Notre tarif s'élève à 5 pièces d'or par jour, avec une avance de 30 jours, mais nous pouvons sans problème réduire ce prix si nous partageons équitablement les trésors découverts.



DOCUMENT 5 : HEW COUPEPIERRE

Je suis monté au sommet de toutes les montagnes du Chult. Je connais chaque gorge et chaque crevasse, chaque plateau et chaque sentier. Ma mémoire est un piège de fer. Je n'oublie rien. Faites confiance à un nain, c'est toujours ce que je dis, car un nain ne vous induira jamais en erreur.

Courageux, je suis. Aucun dragon, aucune bête ni aucun mort-vivant ne me fait peur. Voulez-vous d'un guide qui fuit dès le premier signe de danger ? Non ! Vous voulez un nain et je suis le plus robuste de la région. Un dragon rouge m'a mordu le bras et pourtant, je suis encore là ! Il faut plus qu'un dragon pour arrêter Hew Coupepierre !

Je demande 5 pièces d'or par jour et je réclame une avance de 30 jours. Et vous n'aurez jamais aussi bien dépensé votre argent, je vous le promets !



Document 6 : Musharib

La jungle est ma demeure. Je la connais bien. Je peux vous guider partout à travers le Chult en échange de 5 pièces d'or par jour.

Si c'est l'aventure que vous cherchez, rejoignez-moi dans ma quête pour reconquérir Hrakhamar, la forge ancestrale de mon clan. Nous avons été obligés de l'abandonner à cause d'une éruption volcanique il y a de nombreuses années. Les tritons du feu qui l'ont investie depuis doivent être délogés ou détruits. Nous devons au moins nous infiltrer discrètement à l'intérieur et récupérer une relique appelée le gantelet de Moradin. Il est inconcevable que les tritons du feu le gardent !

Si vous aimez notre peuple, répondez à mon appel et joignez-vous à moi pour redonner Hrakhamar à ses propriétaires légitimes. Je renonce à ma paye si vous me promettez votre aide.



Document 7 : Qawasha et Kupalué

Je suis Qawasha, druide et membre de l'Enclave d'Émeraude. Je cherche à débarrasser le Chult, ma terre natale, de la menace des morts-vivants sur le point d'éradiquer toute vie. Mon compagnon végépygmée connaît bien la faune et la flore locales. Le Chult est notre demeure et nous pouvons vous guider comme nul autre pareil.

Nos tarifs s'élèvent à 5 pièces d'or par jour, mais ils sont négociables si vous êtes prêts à nous aider pour détruire tous les morts-vivants que nous rencontrerons. Ensemble, peut-être pourrons-nous recevoir la bénédiction des esprits chwingas qui veillent sur notre terre sacrée.



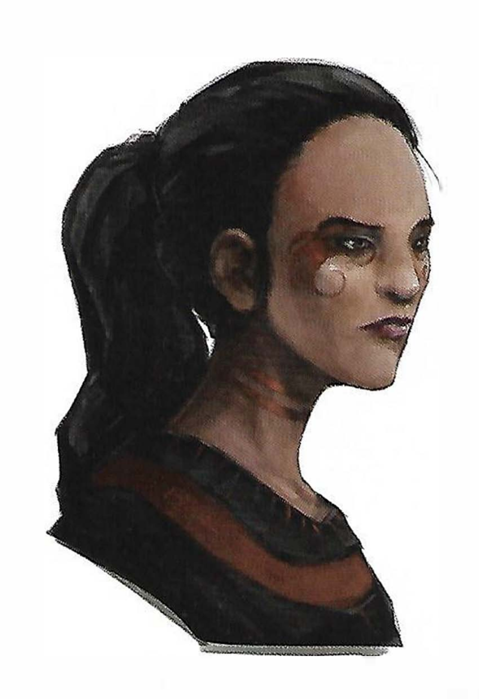
Document 8 : Brume de rivière et Gourde à vin



Craignez Jobal et ses mauvais vauriens ! Ce prince marchand est aussi peu digne de confiance qu'un sac plein de serpents, tout comme la plupart de ses « guides ». Si vous nous choisissez, jamais nous ne nous écarterons du bon chemin. « Rivière et Gourde sont à la hauteur de la tâche ! » C'est notre devise ! Le Chult est notre terrain de jeu. Nous sommes rapides, fiables et nous savons ce que nous faisons.

Cinq pièces d'or par jour et une avance de 30 jours, c'est ce que demandent les larbins de Jobal. Nous sommes ravis de proposer nos services de guide pour 4 pièces d'or par jour seulement et sans avance. Encore mieux, nous renonçons complètement à cette paye si vous nous accordez une part équitable des trésors que nous vous aiderons à trouver.

Document 9 : Salida



J'ai mené de nombreuses expéditions à travers les étendues sauvages du Chult. Je connais des sentiers secrets qu'aucune carte n'indique. Si vous embauchez d'autres guides, c'est à vos risques et périls.

Azaka et Ekou ont mené des expéditions dans la jungle qui ne sont jamais revenues. Faroul et Gondolo sont des charlatans, c'est aussi simple que ça. Le vieux Hew souffre de la fièvre du singe fou, j'en suis sûre. Musharib est un nain albinos et on ne peut pas faire confiance à ces gens. Et j'ai entendu dire que Brume de rivière et Gourde à vin doivent de l'argent au Zhentarim.

Cinq pièces d'or par jour, c'est donné pour que vous restiez sains et saufs. Dépensez votre argent judicieusement.

Document 10 : Shago

Demandez à n'importe quel membre du Poing enflammé : je suis le meilleur ici ! Ne prêtez aucune attention aux guides de Port Nyanzaru. Ils sont mous et faibles. Je vous amènerai partout où vous voudrez aller. Doigt-de-feu, Kir Sabal, les pics de Flamme – qu'importe. Le Chult abonde en merveilles et Shago sait comment s'y rendre ! Je n'ai pas peur des dinosaures, des insectes ou du dur labeur. Je peux manier les rames d'un canoë, allumer un feu, cueillir, chasser et faire tout ce dont vous aurez besoin. La jungle est envahie par les goules et les zombis mais mes bras sont forts et mon cœur, celui d'un tyrannosaure. Ensemble, nous conquerrons cette terre !

Cinq pièces d'or par jour et une avance de 30 jours. Pour ça, vous avez le meilleur guide. Pour ça, vous avez le puissant Shago !



Document 11 : Énigme des cubes

I'jin

Kubazan

Moa

Nangnang

Obo'laka

Papazotl

Shagambi

Unkh

Wongo

Document 12 : Carte d'Omu destinée aux joueurs



Document 13 : Lettre du seigneur Brixton

Rac,

Deolin a une piste sur l'Œil de Zaltec ! Le vieux bouc a trouvé un obélisque au nord qui marquait l'entrée du Tombeau des neuf dieux. L'Œil doit se trouver à l'intérieur mais la porte est verrouillée par magie. Nous pensons que le secret pour l'ouvrir repose dans les sanctuaires sacrés.

Nous nous enfonçons dans les ruines pour vérifier cette hypothèse. Si les dieux le veulent, nous serons de retour ce soir. Les hommes-serpents de Ras Nsi rôdent, il faut donc être prudent. Si vous rencontrez des problèmes, soufflez deux fois dans la corne et nous accourrons à votre secours.

Pour la Bannière jaune.

Seigneur Brixton

Document 14 : Casse-tête des dalles de I'jin



Document 15 : L'énigme de Papazotl



Document 16 : Casse-tête de Papazotl



Document 17 : Premier avertissement d'Acérérak

CRAIGNEZ LA NUIT QUAND LE DÉLAISSÉ S'EMPARE DU MANTEAU DE LA MORT, QUAND LES MERS SE TARISSENT, QUAND LES MORTS SE LÈVENT ET QUAND MOI, ACÉRÉRAK L'ÉTERNEL, JE MOISSONNE LE MONDE DES VIVANTS. PRÊTEZ ATTENTION, VOUS QUI OSEZ ENTRER :

LES ENNEMIS S'OPPOSENT.
L'UN SE TIENT AU MILIEU.
DANS LES TÉNÈBRES, IL SE CACHE.
METTEZ LE MASQUE POUR NE PAS ÊTRE VU.
MENTEZ À L'ENFANT CONDAMNÉE.
LES CLEFS TOURNENT À L'INTÉRIEUR SEULEMENT.

Document 18 : Deuxième avertissement d'Acérérak

L'ANNEAU EST UN CHEMIN VERS
UN AUTRE TOMBEAU.
LES MORTS ABHORRENT
LA LUMIÈRE DU SOLEIL.
SEUL UN BIJOU PEUT DOMPTER
LA GRENOUILLE.
INCLINEZ-VOUS QUAND LE DIEU
MORT A PSALMODIÉ.
DANS LES TÉNÈBRES, DESCENDEZ.

Document 19 : Troisième avertissement d'Acérérak

MARCHEZ DANS L'EAU ARME EN MAIN.
ÉTANCHEZ LA SOIF DE VOTRE
OMBRE AUX FONTS.
LE VAUTOUR EST LE PREMIER PAS.
À LA DROITE DES DIEUX.
LES MURS DE L'HISTOIRE
DISENT TOUT.

Document 20 : Quatrième avertissement d'Acérérak

MORT AU FEU, LE DÎNER OU LA
NOYADE, L'AIR PRÉCIEUX ET LA
CHUTE DE SABLE.
L'ARMÉE DORT EN SILENCE.
LE MIROIR EN CONTIENT DOUZE.
TROUVEZ LE DOUBLE DU
SCEPTRE DE FER.
LE DÉDALE CONTIENT LA CLÉ.

Document 21 : Extrait du journal de Devlin

À vous qui découvrez ceci,

Sachez que moi, Devlin Bashir, suis le dernier membre survivant de la compagnie de la Bannière jaune. Le seigneur de guerre Ras Nsi nous a confisqué nos armes et a obéi aux ordres d'Acérérak, son maître, en nous jetant ici. Je ne peux qu'imaginer nos âmes livrées en pâture à son phylactère. Hélas, il semble avoir gagné.

Notre compagnie s'est dispersée après l'incident avec la gargouille à quatre bras. Les gardiens du tombeau ont réduit Seward en pièces et sa perte a entraîné celle de la Fille des étoiles. Notre quête est un échec : même si nous avions trouvé l'Œil, la princesse elfe avait disparu. Mes amis n'auraient pas tenu longtemps sans leurs armes (surtout avec un doppelganger parmi eux, comme le soupçonnait Seph). Bien entendu, j'ai gardé mon bâton. Je suis sûr que Brixton aurait trouvé ça comique.

Ami lecteur, écoute le conseil d'un homme agonisant. Acérérak est un tricheur qui ne souhaite qu'une chose : s'emparer de votre âme. Ses énigmes peuvent vous aider, mais au final, son dernier secret vous conduit toujours à votre perte.

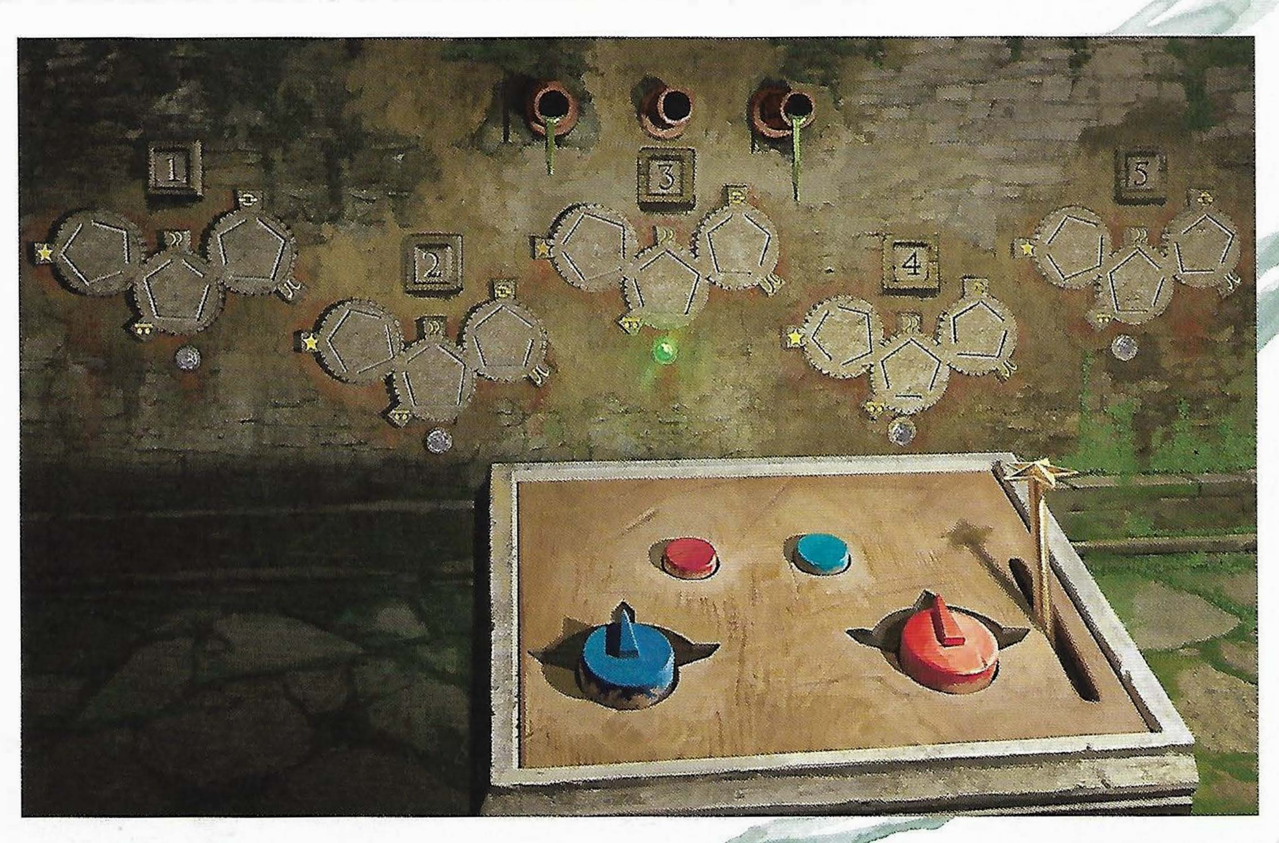
Puisse Tymora tous nous sauver.

Document 22 : Extrait du journal du Flétri

Le maître est de retour avec un merveilleux cadeau : une création des dieux qu'ils ont ensuite délaissée, morte sans l'être tout à fait. Celui qui voit tout ne voit pas son existence et la Mère des Illusions l'ignore ! Quelle douce ironie. Le maître espère rétablir les pouvoirs de la créature en la gavant d'âmes. Le maître a fait venir les Sœurs couturées ici pour qu'elles s'en occupent et pour aider à la construction de l'appareil indispensable qui permet de la nourrir. En ce qui me concerne, je suis juste désolé à l'idée que mes études puissent un jour s'arrêter. Je dois tout à mon maître pour le temps qu'il m'a consacré ! Je dois juste travailler encore plus dur, vu le peu de temps qu'il me reste sur cette terre.

Document 23 : Sol hiéroglyphique

Document 24 : Pupitre de commande



Annexe F : Les dieux charlatans d'Omu

I'Jin
(prononcez Aï-djin)



I'Jin l'almiraj est capricieux et imprévisible.

Défaut
Tant qu'I'jin est en vous, vous obtenez le défaut suivant qui prime sur tous les éventuels défauts opposés : « Je ne respecte jamais un plan. »

Pouvoir
Tant qu'I'jin est en vous, votre valeur de Dextérité s'élève à 23, à moins qu'elle ne soit déjà supérieure.

Kubazan
(prononcez KOU-ba-zane)



Kubazan le crapaudonte est sauvage et vif.

Défaut
Tant que Kubazan est en vous, vous obtenez le défaut suivant qui prime sur tous les éventuels défauts opposés : « Je suis intrépide et je n'ai pas peur de prendre de gros risques. »

Pouvoir
Tant que Kubazan est en vous, votre valeur de Dextérité s'élève à 23, à moins qu'elle ne soit déjà supérieure.

Moa
(prononcez MO-a)



Moa le jacouli est sincère et bienveillant.

Défaut
Tant que Moa est en vous, vous obtenez le défaut suivant qui prime sur tous les éventuels défauts opposés : « Je dois toujours dire la vérité. »

Pouvoir
Tant que Moa est en vous, vous pouvez utiliser une action pour devenir invisible. Toutes les choses que vous portez ou transportez deviennent également invisibles tant que vous les gardez sur vous. L'effet prend fin si vous attaquez, lancez un sort, forcez un jet de sauvegarde ou infligez des dégâts.

Nangnang
(prononcez NANGUE-nangue)

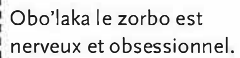


Nangnang le grung est égoïste et cruel.

Défaut
Tant que Nangnang est en vous, vous obtenez le défaut suivant qui prime sur tous les éventuels défauts opposés : « Je ne partage rien avec personne. »

Pouvoir
Tant que Nangnang est en vous, vous pouvez monter, descendre et traverser des surfaces verticales et des plafonds, la tête en bas, tout en gardant les mains libres. Vous obtenez également une vitesse d'escalade égale à votre vitesse au sol.

Obo'laka
(prononcez o-bo-LA-ka)





Obo'laka le zorbo est nerveux et obsessionnel.

Défaut
Tant que Obo'laka est en vous, vous obtenez le défaut suivant qui prime sur tous les éventuels défauts opposés : « Je suis prudent et enfermé dans mes habitudes. »

Pouvoir
Tant que Obo'laka est en vous, vous pouvez vous harmoniser avec un objet magique supplémentaire. Quand Obo'laka vous quitte, tous les objets magiques avec lesquels vous êtes harmonisés ne le sont plus.

Papazotl
(prononcez pa-pa-ZA-tul)

Papazotl l'éblis est rusé et sournois.

Défaut
Tant que Papazotl est en vous, vous obtenez le défaut suivant qui prime sur tous les éventuels défauts opposés : « Je ne m'incline devant personne et je m'attends à ce que les autres fassent ce que je leur ordonne. »

Pouvoir
Tant que Papazotl est en vous, vous ne pouvez plus être surpris, vous êtes avantagé lors des tests de Sagesse et vous ne subissez jamais les dégâts infligés par des chutes.

Shagambi
(prononcez cha-GOM-bi)



Shagambi le kamadan est sage et vertueux.

Défaut
Tant que Shagambi est en vous, vous obtenez le défaut suivant qui prime sur tous les éventuels défauts opposés : « Je ne fais preuve d'aucune clémence envers les scélérats. »

Pouvoir
Tant que Shagambi est en vous, vous pouvez porter une attaque supplémentaire lorsque vous effectuez l'action Attaquer pendant votre tour.

Unkh
(prononcez UNK)

Unkh l'escargot broyeur est égocentrique et indécis.

Défaut
Tant que Unkh est en vous, vous obtenez le défaut suivant qui prime sur tous les éventuels défauts opposés : « Je suis incapable de prendre des décisions. »

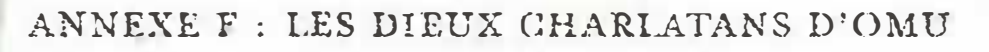
Pouvoir
Tant que Unkh est en vous, votre valeur de Constitution s'élève à 23, à moins qu'elle ne soit déjà supérieure.

Wongo
(prononcez WONG-go)

Wongo le monstre de su est violent et dérangé.

Défaut
Tant que Wongo est en vous, vous obtenez le défaut suivant qui prime sur tous les éventuels défauts opposés : « J'agis sans considération pour le bien-être d'autrui. »

Pouvoir
Tant que Wongo est en vous, vous pouvez utiliser votre action pour lancer un assaut psionique sur une créature située à 18 mètres ou moins de vous dans votre champ de vision. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 16 pour ne pas être étourdie jusqu'à la fin de son prochain tour.



Bienvenue dans la jungle!

Une malédiction mortelle s'abat sur les morts déjà ramenés à la vie : ils se mettent à pourrir et tous les efforts déployés pour enrayer la décomposition restent vains.

Les âmes des trépassés sont maintenant volées à leur mort, les unes après les autres, et piégées dans un artefact nécromantique. Ce n'est qu'en détruisant cette chose qu'elles seront libérées et que l'on pourra de nouveau ramener les défunts à la vie.

Tous les indices mènent au Chult, un pays mystérieux fait de volcans, de jungles et des ruines de royaumes déchus, sous lequel un tombeau mortel attend ses victimes. Le piège est tendu, mordrez-vous à l'appât ?

Une aventure **Dungeons & Dragons**
pour des personnages de niveau 1 à 11

À utiliser avec la cinquième édition du *Player's Handbook*, du *Monster Manual* et du *Dungeon Master's Guide*

TOMB OF ANNIHILATION



DungeonsandDragons.com





ISBN: 978-1-947494-37-4
9 781947 494374
Product Code : 73607-F
Imprimé en Lituanie
50,00€